

DIE ZEITSCHRIFT DES
SCHWEIZERISCHEN INSTITUTS FÜR
KINDER- UND JUGENDMEDIE

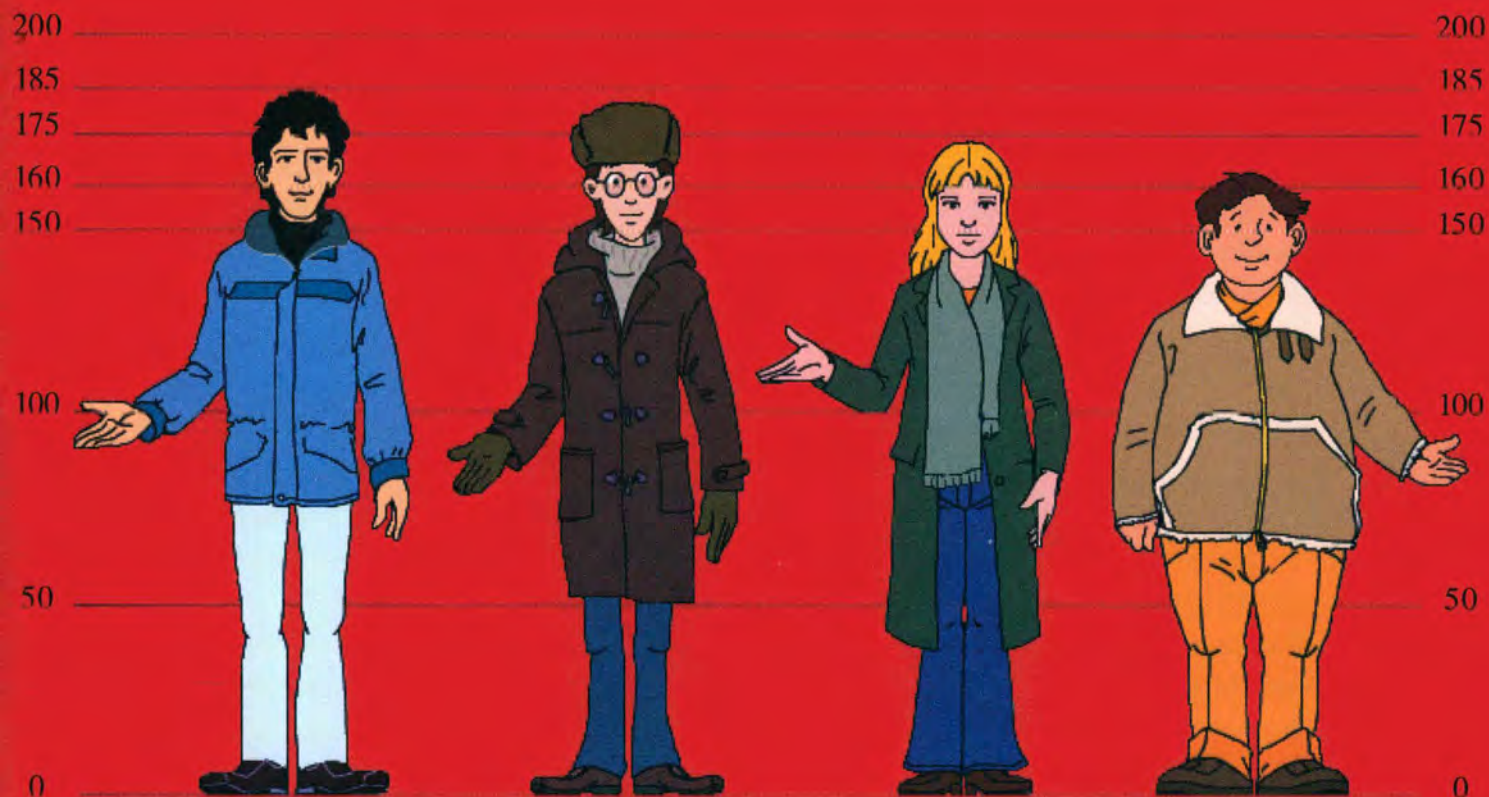
BUCH & MAUS

3/03

DIE NEUEN ANALPHABETEN:
Warum Buben lieber spielen als lesen

DER RUHM DER CORNELIA FUNKE:
Hintergründe einer Erfolgsgeschichte

DAS BESTE AUS DEM BÜCHERSOMMER:
Neun Seiten Lese- und Hörtipps



Tim

Karl

Gaby

Willi

Liebe Leserin, lieber Leser

Der Titel ist neu, das Layout – und mehr Umfang hat “Buch&Maus” auch. Schon lange haben wir es Ihnen angekündigt, das Facelifting der “Jugendliteratur”. Jetzt können wir Ihnen die erste Nummer übergeben.

Der Titel “Buch&Maus” macht klar, dass wir auch künftig dem Medium Buch nicht den Rücken kehren werden, im Gegenteil: Das Vorstellen von guter Lektüre bleibt ein Kerngeschäft der Zeitschrift. Aber der Name “Jugendliteratur” scheint uns nicht mehr treffend für eine Publikation, in der die neuen Medien nicht zu kurz kommen sollen, die sich aber auch der Lust am Umgang mit jeder Form von Erzählung verschreibt.

Die Herausgabe einer Zeitschrift, die sich “nur” mit Kinder- und Jugendmedien auseinandersetzt, trägt keine Rendite ein, schon gar nicht in der heutigen wirtschaftlichen Situation. Das zeigt das ungewisse Schicksal von “Eselsohr”, der wohl bekanntesten Publikumszeitschrift in diesem Bereich. Dieser Tatsache steht die Orientierungslosigkeit vieler Erziehenden, Patinnen und Onkels entgegen, die nicht wissen, welche Bücher, Hörkassetten oder Computerspiele sie verschenken sollen. Aus dieser Misere helfen ihnen auch die Feuilletons der Tageszeitungen mit ihren Kinder- und Jugendbuchseite nur bedingt.

Mit der Neulancierung seiner Zeitschrift verhält sich das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien (SIKJM) also nicht nur wirtschaftlich gesehen antizyklisch, “Buch & Maus” springt da in die Bresche, wo Information und Einschätzungen gefragt sind: mit Hintergrundartikeln, Porträts und Besprechungen von vielen Neuerscheinungen. Urteilen Sie selber, wie weit uns das mit dem ersten Heft schon gelingt, und schreiben Sie uns, was Sie von “Buch & Maus” halten, was Ihnen fehlt – und hoffentlich auch gefällt.

Eine vergnügliche Lektüre wünscht Ihnen
CHRISTINE TRESCH, REDAKTORIN “BUCH & MAUS”



Schweizerisches Institut
für Kinder- und Jugendmedien

TITELBILD: MODEL-SHEET AUS DEM COMPUTERSPIEL “TKKG 11 – FILM ABI”.

INHALT

SPIELGESCHICHTE[N]

Wie entsteht ein Computerspiel? S. 2
STEPHAN KOLLOFF

Reportage von einem Live-Rollenspiel S. 6
MELA KOCHER

Der kleine Unterschied S. 8
Geschlechtsspezifische Mediennutzung
CHRISTINE GARBE

PORTRÄT

Die Erfolgsautorin Cornelia Funke S. 12
MAREN BONACKER

KOMMENTAR

Vom Elend der Medienkompetenz S. 12
HEINZ MOSER

STANDPUNKT

Die Ulrike-Meinhof-Biografie von Alois Prinz S. 16
CHRISTINE LÖTSCHER / VOLKER FRICK

HINTERGRUND

Der Palästina-Konflikt im Jugendbuch S. 18
HELENE SCHÄR

LESEFÖRDERUNG GLOBAL

Der «Club du livre et de lecture» von Marrakech S. 20
JAMILA HASSOUNE

KINDER- UND JUGENDTHEATER

Gewalt in der Schule auf der Bühne S. 21
KAA LINDER

NEUERSCHEINUNGEN

Bilderbücher S. 23
Kinderbücher S. 26
Jugendbücher S. 29
Sach- und Hörbücher S. 31

AUS DEM INSTITUT S. 32

AUS DEN REGIONEN S. 34

INFOS S. 35

VERZEICHNIS, AGENDA, IMPRESSUM S. 36

WIE ENTSTEHET EIN COMPUTERSPIEL?

“TKKG 11 – Film ab!” heisst das neueste Computerspiel aus der TKKG-CD-ROM-Serie, das diesen Herbst auf den Markt kommt. Wie gelangt man vom TKKG-Buch zum Computerspiel? Wer wirkt in einer solchen Produktion mit? Diese und viele andere Fragen werden immer wieder, nicht nur von Fans der Serie gestellt. Hier ein Blick hinter die Kulissen. VON STEPHAN KOLLOFF*

Im Juni 2003 erschien Band 99 der bekannten Jugendbuchserie “TKKG” (TKKG steht für Tim, Karl, Klösschen und Gabi), und noch ist kein Ende abzusehen. Der Tivola-Verlag erwarb vor einigen Jahren die Rechte für die CD-ROM-Verwertung von der Pelikan Vertriebsgesellschaft Hannover.

Bücher sind lineare Medien, die bestimmten Grundregeln folgen: Auf den Anfang folgt ein dramaturgischer Spannungsbogen, der zum Ende – und bei Detektivgeschichten oft zur Entlarvung eines Täters oder Tatmotivs – führt. Der Geschichtenverlauf auf einer CD-ROM ist jedoch im Regelfall nonlinear: Zwar steht auch hier am Beginn der Geschichte die Schilderung einer Ausgangssituation, zum Beispiel eines Verbrechens, doch sind die Wege zur Lösung des Falles vielfältig. Einzelne Erzählstränge teilen und kreuzen sich und treffen sich unter Umständen erst am Ende der Geschichte wieder. So ist es möglich, dass man die Geschichte als Spielerin oder Spieler auf unterschiedliche Art und Weise erleben und trotzdem zum selben Ende kommen kann. Eine solch nonlineare Erzählweise lässt sich am besten mit dem Schienengewirr eines Rangierbahnhofs vergleichen: Ein Gleis führt hinein, ein anderes heraus. Der Weg dazwischen kann wegen der vielen Weichen und Nebenstrecken auf vielfältige Art zurückgelegt werden, es gibt zahllose Möglichkeiten zu rangieren.

Vom Buch zum Spiel

Was von der Buchvorlage TKKG für die CD-ROM-Verwertung bleibt, sind also nicht mehr als die Protagonisten und einige im Buch eingeführte wichtige Spielorte, wie zum Beispiel das Adlernest, der Treffpunkt von TKKG. Das Thema der Geschichte auf CD-ROM, der nonlineare Spielverlauf und das Ende müssen neu erdacht werden.

Wichtig bei der Themenfindung für das CD-ROM-Spiel sind die Relevanz und das Spannungspotenzial für die Spielenden

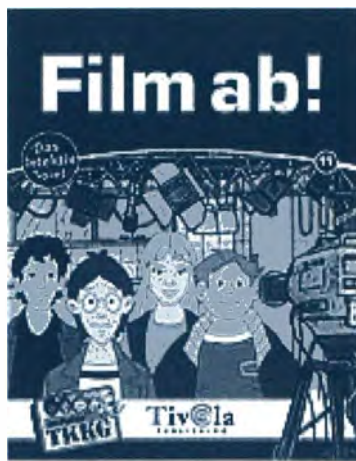
sowie die Konformität zur TKKG-Welt, die durch die Bücher vordefiniert ist und der kritischen Beurteilung der TKKG-Fans standhalten muss. Ist ein Thema gefunden – beim neuen TKKG-Fall Nr. 11 geht es beispielsweise um Designerdrogen –, wird die Geschichte zunächst linear konzipiert und schrittweise verfeinert. Sobald das Ganze in sich stimmig ist, muss es multimedial durchdacht und nonlinear aufbereitet werden.

Im Fall von TKKG etablierte sich folgendes Grundprinzip für die CD-ROM-Umsetzung: Die SpielerInnen sind gehalten, wahlweise und abwechselnd in die Rollen der einzelnen TKKG-Figuren zu schlüpfen. Das bedeutet, dass sie unter Zuhilfenahme ihres detektivischen Spürsinns jeweils die Figur wählen müssen, die in der aktuellen Situation des Spiels wahrscheinlich am ehesten zum Fortgang der Geschichte beitragen kann. Für TKKG heisst das ein wenig vereinfacht: Wenn Kraft und Geschicklichkeit gefragt sind, wird am besten Tim gewählt, während Willi erste Wahl ist, wenn es um Nahrungsmittel, insbesondere Schokolade geht. In allen Fragen, die mit Tieren zusammenhängen, hilft in der Regel Gabi weiter, und mit Karl lassen sich Knobelaufgaben am besten lösen. Ganz so einfach und augenscheinlich gestaltet sind die Situationen, in denen die richtige TKKG-Figur ausgewählt werden muss, jedoch nicht immer. Dennoch sollte es den aufmerksamen SpielerInnen gelingen, im Spielverlauf so viele Hinweise zu sammeln, dass es ihnen nicht allzu schwer fällt, in einer bestimmten Situation die richtige Figur zu wählen.

Die Spielstruktur

Die Struktur einer Geschichte muss klar formuliert sein, das ist unerlässlich bei der Konzeption einer CD-ROM. Da Geschichten auf CD-ROM komplexe Verknüpfungen, Auswahlmöglichkeiten und Rücksprünge erlauben, wird zunächst ein Flussdiagramm angefertigt. Dieses stellt die Struktur der Geschichte bildlich in ihrem Ablauf dar und ist eines der wichtigsten, aber auch intellektuell anspruchsvollsten Werkzeuge für die gesamte Produktion. Man benötigt es ebenfalls, um ein Projekt zeitlich und finanziell zu kalkulieren. Bei Produktionskosten von bis zu einer viertel Million Euro muss gerade hier-

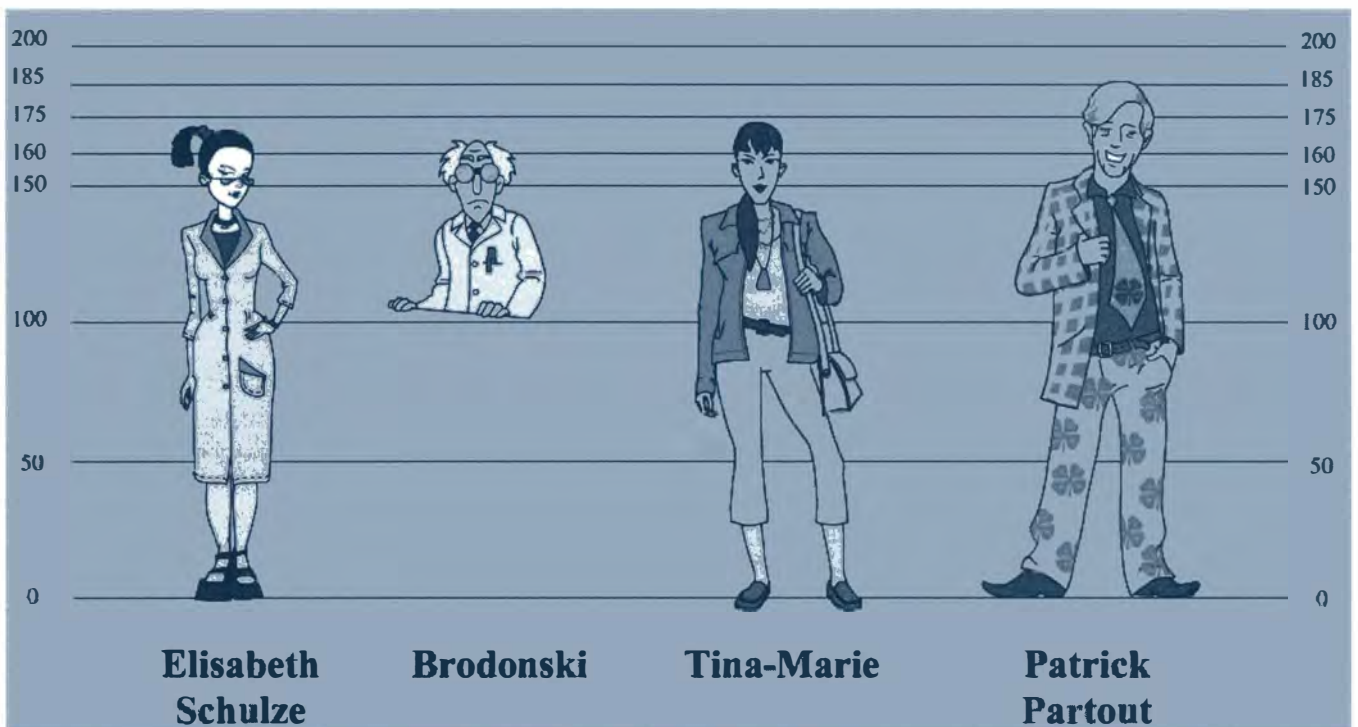
* STEPHAN KOLLOFF ist Head of Production bei der Tivola Development GmbH. Er hat seit 1995 zahlreiche CD-ROM-Produktionen geleitet und bei vielen weiteren Produktionen an Idee und Konzeption mitgewirkt sowie die Produktionen koordiniert.



Titelcover zum 11. TKKG-Spiel.



Die Struktur der TKKG-Spiele: wie ein Güterbahnhof.



Auf so genannten Model-Sheets werden die Grössenverhältnisse, der im Spiel vorkommenden Figuren festgehalten.

auf grosse Sorgfalt verwendet werden, um spätere Korrekturen und damit verbundene Mehrkosten und Verzögerungen im Produktionsprozess zu vermeiden.

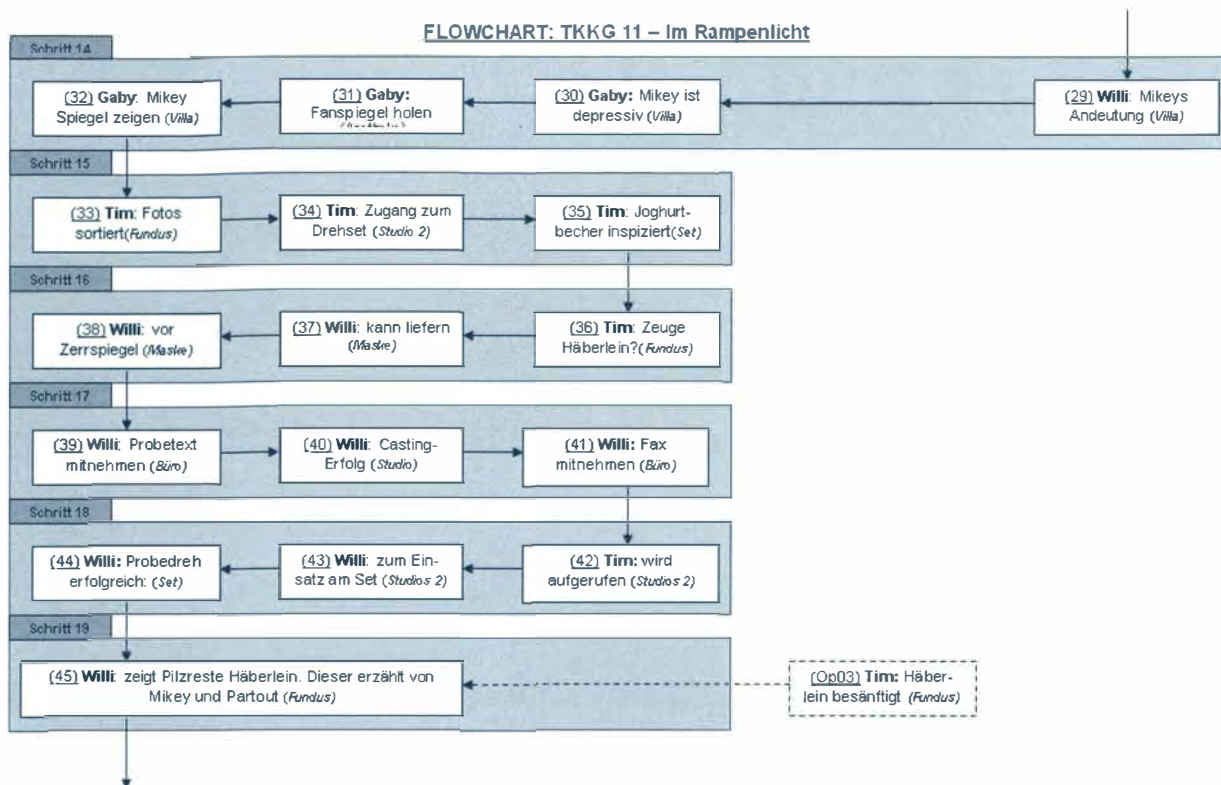
Das Flussdiagramm enthält neben den strukturellen Basisdaten zum Ablauf des Spieles weitere wichtige Informationen über logische Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit sich Spielende durch die Geschichte bewegen können. Wir sprechen von so genannten Clous, die Spielen mit Adventure-Charakter (Abenteuerspielen) zugrunde liegen. Um eine mit einem Zahlenschloss gesicherte Tür zu öffnen, benötigt man zum Beispiel einen Zahlencode. Der Zahlencode stellt damit die Ursache dar, das Öffnen der Tür eine daraus abgeleitete Wirkung.

Die Detektivgeschichte TKKG basiert grundsätzlich auf einer ganzen Kette solch einfacher Ursache-Wirkung-Verknüpfungen, der Clouliste. Sie stellt die Ablaufsteuerung der Geschichte dar und ist im Flussdiagramm strukturell ausformuliert. In der Clouliste finden sich nicht nur Informationen über die Art der Bedingungen, die in bestimmten Spielsituatio-

nen zu erfüllen sind, sondern auch über die Person, die diese Bedingungen in der Geschichte jeweils erfüllen kann.

Für den Entwurf der Geschichte ist weiter eine Aufstellung aller möglichen Spielorte wichtig. Mit Hilfe dieser Liste kann man sich einen groben Eindruck vom Mengengerüst des Spieles verschaffen. Sie zeigt ausserdem, in welchen Phasen des Spieles der jeweilige Schauplatz betreten werden kann und um welche Art von Spielort es sich handelt. Dabei unterscheiden wir zwischen linearen Sequenzen, die die SpielerInnen in ihrem Ablauf nicht beeinflussen können, Hauptspielorten (Fullscreens) und angehängten Screens, Örtlichkeiten, die einem Hauptspielort logisch zugeordnet sind. So stellt die Villa Sauerlich einen Fullscreen dar, Willis Zimmer als Teil der Villa jedoch nur einen angehängten Screen. Und dann gibt es noch die Closes, das sind Nahaufnahmen bestimmter Gegenstände, zum Beispiel der Hydropflanze in Willis Zimmer.

Die Planung der Navigation durch die Spielorte ist ebenfalls ein sehr wichtiger Bestandteil des Konzepts. Eine einfache, intuitive Navigation, die den Spielenden möglichst viel Freiheit



Stellt die Struktur der Geschichte bildlich in ihrem Ablauf dar: das Flussdiagramm.

garantiert und selbstbestimmtes Handeln innerhalb der Geschichte ermöglicht, ist eine Voraussetzung für ein erfolgreiches CD-ROM-Konzept. Mit Hilfe von Werkzeugen wie Clouliste, Flussdiagramm und der Liste der Ortsnamen wird das lineare Ausgangskonzept der Geschichte zur nonlinearen Feinkonzeption weiterentwickelt.

Das Drehbuch – die Bibel der Produktion

Für die Produktion einer Multimedia-CD-ROM gibt es ähnlich wie für Filme ein Drehbuch. Darin muss jede Szene genau beschrieben, müssen Klickpunkte, Animationen, Sprechertexte, Effektsounds (Geräusche), Musik und vor allen Dingen die im Flussdiagramm verankerten Bedingungen für den Ablauf der Geschichte festgelegt werden. Das ist eine nicht immer erquickliche Aufgabe für einen Autor, weil ihm formale Grenzen im kreativen Umgang mit dem Text gesetzt werden. Alle Informationen müssen an die richtige Stelle im Drehbuch geschrieben werden, die Formulierung von bestimmten Clous folgt oft einer kryptisch anmutenden Notation. Da es kaum ausgebildete Multimedia-Autoren gibt – die meisten kommen aus der Buch- oder Hörspielproduktion oder waren in Film- und Fernsehproduktionen tätig und haben meist nur wenig oder gar keine Erfahrungen im Umgang mit nonlinearen Stoffen –, steht der Projektleiter dem Autor mit Rat und Tat zur Seite und legt teilweise selbst korrigierend Hand an.

Das Drehbuch stellt das verbindende Element zwischen den vielen Beteiligten einer Multimediaproduktion dar und ist so etwas wie die "Bibel". An diese haben sich alle kurz- oder längerfristig in die Produktion involvierten dreissig bis fünfzig Personen zu halten.

Noch während der Autor mit dem Schreiben des Drehbuches beschäftigt ist, studiert ein Illustrator alle fertigen Szenen, insbesondere die Beschreibungen der Spielorte, die jedem

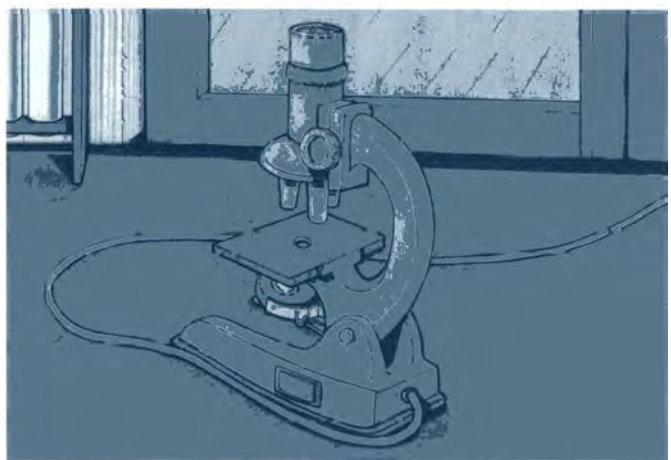
Drehbuchkapitel vorgeschaltet sind, und entwickelt kleine Skizzen, so genannte Scribbles. Die Illustrationen werden von Hand und auf Papier erstellt, mit Markern und/oder Aquarellfarben koloriert und erst später zur weiteren Bearbeitung in den Rechner gescannt. Dieses grafische Erscheinungsbild – kinderbuchähnliche Illustration – ist ein wesentliches Merkmal der meisten Tivola-CD-ROMs.

Auch vom Illustrator wird grosse Flexibilität verlangt. Anders als bei der üblichen Buchillustration müssen alle Objekte separat gezeichnet werden, damit sie später animiert und nachträglich ins Bild montiert werden können. Der Illustrator muss also Bilder in "Hintergrund"-Elemente und "animierte Bestandteile" trennen und auch getrennt zeichnen. Die einzelnen Phasen der Animationen werden dann von Phasenzeichnern umgesetzt. Damit diese eine genaue Vorstellung der jeweiligen Figur bekommen, zeichnet sie der Illustrator in verschiedenen Positionen und Ansichten. Diese Model-Sheets verdeutlichen die Grössenverhältnisse der Figuren zueinander und zeigen die verschiedenen im Spiel vorhandenen Figuren.

Programmierung und Animation – das Produktionshaus

Die eigentliche Produktion beginnt nach dem Lektorat des Drehbuches unter sprachlichen und logischen Gesichtspunkten. Hier arbeitet Tivola mit anderen Partnern und Dienstleistern zusammen, seit einigen Jahren unter anderem mit dem russischen Produktionshaus The Web Production in St. Petersburg.

Die Arbeit des Produktionshauses beginnt mit einem Kick-off-Meeting vor Ort. Gegenstand dieses ersten Meetings sind natürlich das Drehbuch und die Vorgaben für dessen Umsetzung. Gemeinsam mit dem Produktionshaus wird ein zeitlicher Ablauf für das Projekt erarbeitet, der auch als Grundlage für eine Kalkulation dient. Die tägliche Abstimmung und Ko-



Objekte werden separat gezeichnet, animiert und nachträglich ins Bild montiert.

BUCH & MAUS 3/2003

munikation mit den russischen Kollegen erfolgt entweder per E-Mail oder per Instant Messenger (eine Art Chat-Programm, mit dessen Hilfe man sich live per Internet in schriftlicher Form "unterhalten" kann) in englischer Sprache. Kontrollen und Abnahmen von fertig gestellten Layouts für Szenen oder Animationen werden mit Hilfe von so genannten Customer Lounges, speziellen passwortgeschützten Internetseiten, abgewickelt.

Der teuerste und langwierigste Teil der Produktion ist die Erstellung der Animationen. Figures und Objekte müssen im Spiel bewegt werden. Dazu wird eine Software namens "Macromedia Flash" genutzt. Der Animator (Phasenzeichner) muss also nicht mehr, wie noch vor einigen Jahren, ähnlich wie beim Trickfilm jede Phase einzeln von Hand zeichnen (das Prinzip des Daumenkinos), kolorieren und dann jede Zeichnung (Phase) scannen und im Computer nachbearbeiten. Heute haben die Animatoren ein Grafiktablett, auf dem sie mit einem Spezialstift zum Beispiel die Figures zeichnen, die dann gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar werden. Die Teile einer Figur können anschliessend verschoben, gedreht und vielfältig anderweitig manipuliert werden. Aus diesen Teilen entstehen schliesslich die verschiedenen Bewegungsphasen der Figures. Wenn alle Phasen einer Animation im Rechner vorliegen, werden sie nacheinander angeordnet und später so wiedergegeben, dass der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung entsteht (wie beim Daumenkino). Während dieser aufwändige und langwierige Prozess der Animation abgewickelt wird, laufen eine Reihe von anderen Produktionsschritten parallel, wie beispielsweise die Aufnahme von Soundeffekten und der Sprache sowie die Komposition der Musik.

SprecherInnen, Geräusche, Musik

Da TKKG als Jugendbuchserie vor allem in deutschsprachigen Gebieten bekannt ist und sonst nur bedingt Akzeptanz findet, sind die zunächst zweisprachigen TKKG-Produktionen wieder auf eine Sprache reduziert worden. Die aufwändige Übersetzungsarbeit entfällt hier also im Unterschied zu vielen anderen Produktionen des Tivola-Verlages. Für die Sprecherrollen werden Personenbeschreibungen, so genannte Character-Sheets, erstellt. Aufgrund dieser Character-Sheets stellt unser Tonstudio ein Casting für die SprecherInnen zusammen. Produktionsleiter und Projektleiter entscheiden dann über die Vergabe der Rollen.

Die Aufnahmen werden im Studio editiert, in ein computerlesbares Format konvertiert und nach Abnahme ins Produktionshaus weitergeleitet. In der Zwischenzeit muss der Komponist über die Atmosphäre sowie die Laufzeiten für die Musiken Bescheid wissen, dann komponiert er die Titelmelodie sowie verschiedene Zwischenmusiken.

Wenn alle Musiken, Effektsounds und Sprachaufnahmen in computerlesbarer Form vorliegen, wird im Produktionshaus mit der Integration aller Audiodaten in die Animationen begonnen. Der Programmierer sorgt dafür, dass die einzelnen Szenen auf die im Flussdiagramm und Drehbuch angegebene Art und Weise verknüpft werden. Ausserdem programmiert er sämtliche Funktionalitäten, wie zum Beispiel Drag'n'drop, Rollover, Klickpunkte, die Funktionalität der Menüleiste und des Stadtplans, das Zusammenspiel von Animationen, Effektsounds, Musiken und Sprachfiles, sowie eventuell kleine Spiele innerhalb der Geschichte.

Die Beta-Versionen: Testen und kein Ende

Endlich gelangt die erste Betaversion der CD-ROM zum Verlag. Dort wird sie wochenlang in verschiedenen Fassungen mit einer Vielzahl von TesterInnen durchgespielt. Das Testen erfordert ein Höchstmass an Konzentration, genaue Kenntnis des Drehbuches und verschiedener Teststrategien. Da die CD-ROMs unter verschiedenen Betriebssystemen lauffähig sein sollen, müssen die Betaversionen auf diversen Computern getestet werden.

Alle auftretenden Fehler werden in einem Fehlerreport präzise beschrieben, und dieser wird zur Korrektur an das Produktionshaus weitergegeben. Dort wird eine neue, fehlerbereinigte Betaversion erstellt, die erneut auf Herz und Nieren geprüft wird. Der Testprozess ist langwierig und teuer, für die Qualitätssicherung jedoch ein unerlässlicher Bestandteil. Am Ende der Testphase steht der Gold Master, die fertige, fehlerfreie CD und Kopiervorlage für das Presswerk.

Wenn alle Drucksachen für das Produkt – Booklet, Inlay, CD-Label, Werbung – fertig gestellt sind und der Gold Master vorliegt, kann mit der Vervielfältigung im Presswerk begonnen werden. Seit dem Erstellen des Konzepts ist in der Regel mehr als ein halbes Jahr vergangen.

JUCHTHILD, DIE SCHWARZRIETERIN AUS DEM TANNZAPFENTAL

Im Mittelalter leben, denken, Konflikte austragen. Das ist kein unbekanntes Setting für Computerspiele. Aber es gibt auch Leute, die lieben es, eine solche Vorstellung für ein Wochenende in die Realität umzusetzen. Live-Rollenspiel heisst das dann. Wir haben unsere Reporterin ins Gewühl um Geschichten, Geheimnisse und Gerüchte rund um die Urier geschickt. Hier ihr Bericht. VON MELA KOCHER*

Wir rennen durch den Wald. Schweisstropfen laufen uns übers Gesicht, das Holzamulett ruckelt am Hals, wir halten unsere Waffen fest und spähen durch die Bäume. "Dort!" Mein Sippenbruder zeigt auf die nahe Waldlichtung. "Sie halten einen Troll gefangen!" Hinter uns ratlose Urier und sterbende Trolljäger, vor uns eine unerschrockene Trolljägergruppe, welche einen wild gewordenen Troll mit Seilen gefangen und zu Boden gebracht hat. Wir sind entsetzt über diesen Frevel, das Adrenalin schießt uns durch die Venen: Wir müssen handeln. Wir, das sind Urier, genauer gesagt HolzfällerInnen der Schwarzrieter-Sippe aus dem Tannzapfental, dem hintersten Winkel von Urien.

Die Spielgemeinde

Ich habe das Glück, von der eingefleischten Rollenspielgruppe "Chipheads" aufgenommen zu werden, was mir Einblicke in die Funktionsweise eines zumindest für Neulinge chaotisch anmutenden Live-Rollenspiels verschafft. Insgesamt versammeln sich an diesem Pfingstweekende über hundert Männer und Frauen von fünf bis sechzig Jahren (Durchschnittsalter: zwischen zwanzig und dreissig Jahren) aus der Schweiz und aus Deutschland auf der Burg Rotberg im Kanton Solothurn, um sich in der Rolle von Handwerkerinnen, Bauern, Händlerinnen oder Jägern an diesem Spiel zu beteiligen.

Die Spielwelt Urien mit ihren verschiedenen Sippen, die geltenden Regeln sowie die Grundzüge der Geschichte, in die wir uns verwickeln lassen, wurden von der Spielleitung, einer elfköpfigen Gruppe von Spielefreaks, fantasievoll entwickelt und ausgestaltet: Grund für die Zusammenkunft der urischen Sippen auf der Burg ist das gemeinsam zu begehende Fest der Frühlingsweihe sowie die Schutzsuche vor den gefürchteten Trollen. In der Trollnacht vor der Frühlingsweihe müssen, so die Tradition, die Trolle sich ungestört paaren können, damit dem Lande Urien ein fruchtbares und friedliches Jahr beschert wird. Zu den friedliebenden Uriern wird mit aggressiv

erscheinenden Trolljägern, welche unweit von der Burg lagern, ein Gegenpol gesetzt; der die Spielhandlung dominierende Konflikt ist programmiert.

Die Rolle

Am Freitagabend finden wir uns auf der Burg ein, einer umgebauten Jugendherberge, verkleiden uns mit Hilfe von Stoffen, Decken, Leder- und sonstigen Accessoires – "medieval-free-style" –, lassen unsere mitgebrachten Latexwaffen vom gestrengen Waffenmeister kontrollieren und setzen uns in die Taverne. Wir befinden uns bereits mitten im Spiel: Der Wechsel von "Outtime" zu "Intime" – von der realweltlichen zur spielimmanenten Rolle – geht unmittelbar vonstatten. Ab jetzt bin ich Juchthild, die Schwarzrieterin aus dem Tannzapfental, HolzfällerIn, verwitwet, lese- und schreibkundig und wie alle Schwarzrieter etwas zänkisch. Streitigkeiten innerhalb der Gruppe gehören zu den Spielvorgaben: So schieben Jolle, die Holzfühlerin, und ich uns gegenseitig die Schuld am Unfall zu, dem mein Mann und mein Sohn zum Opfer gefallen sind. Trotz interner Querelen bilden wir gegen aussen eine verschworene Gemeinschaft. Die Liebe zu den heiligen Trollbuchen und die Ehrfurcht vor dem längst verstorbenen Sippenältesten Axa bestimmen unsere Identität als Sonderlinge und sind massgebend für unsere Mission innerhalb des Gesamtplots: Es gilt, den durch einen Frevel erzürnten Axa wieder friedlich zu stimmen; als einzige Möglichkeit kommt die Opferung von Haarlocken aller auf der Burg versammelten Urier in Betracht. Da unsere Mission sowie die Existenz von Axa aber unser Geheimnis bleiben soll, stehen wir vor der anspruchsvollen Aufgabe, durch erfinderisches Geschichtenerzählen die Urier zu einer Spende ihrer Haarlocken zu überreden.

Das Spielen in und mit Geschichten stellt überhaupt einen der Hauptaspekte des Spiels dar: Das ganze "Live" lebt von seinen Geschichten, Geheimnissen, Intrigen, Gerüchten – dies macht das Spannende, mitunter aber auch Undurchsichtig-Chaotische daran aus. Wieso was wann passiert, wer die Wahrheit spricht und wer etwas zu verbergen sucht, enthüllt sich erst nach und nach.

* MELA KOCHER ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien.



Fantasie, Originalität und – wenn sein muss – auch ein Schuss Pragmatismus: Hauptsache, das Rollenspiel macht Spass.

Das Spezifische an diesen interaktiven Erzählweisen von Rollenspielen ist, dass die Spielleitung die Hauptknoten des Plots bereits geknüpft hat, die SpielerInnen den Erzählfaden aber weiterspinnen, indem sie als Akteure die Handlung spontan beeinflussen. Entspricht der auf diese Weise inszenierte Handlungsverlauf nicht den Vorstellungen der Spielleitung, so dass sich beispielsweise Probleme mit dem Zeitplan ergeben, greift sie korrigierend ein – idealerweise natürlich Intime. Dies geschieht auch in diesem Spiel: Da die Burgbevölkerung lange Zeit nicht merkt, dass sich Verräter unter ihnen befinden, welche mit den Trolljägern paktieren, muss die Spielleitung wider Erwarten deren Entlarvung forcieren. Zu diesem Zwecke erscheint uns Schwarzrieterin anlässlich unseres Geheimrituals der Urahne Axa (bzw. eine hinter Gestrüpp und Rauchwolken verborgene Spielleiterin), welcher den Verräter entlarvt und somit den Plot wieder geradebiegt.

Spiel und Realität

Anders als andere Rollenspiele, welche stärker durch ein Regelwerk strukturiert sind, werden die Aktionen der SpielerInnen in diesem "Live" hauptsächlich durch das DKWDDK-Motto ("du kannst, was du darstellen kannst") gesteuert. Die meisten Spielerinnen und Spieler agieren tagsüber konsequent in ihren Rollen, die einen ungehemmter, die andern vorsichtiger. Trotzdem nimmt man es nicht allzu ernst mit der strikten Trennung von "Intime" und "Outtime": So ergibt sich vor allem auch zum Schluss des Spiels hie und da ein Schwätzchen über das realweltliche Leben. Oder man fällt ungewollt aus der Rolle und lacht, wenn jemand gerade einen besonders kreativen "mittelhochdeutschen" Trinkspruch leistet.

Die von NichtspielerInnen geäußerte Befürchtung, dass Realität und Spiel verschmelzen – so dass es einem fast so gehen könnte wie Chuangtse, welcher nicht mehr wusste, ob er ein Mensch war, der träumte, ein Schmetterling zu sein, oder ein Schmetterling, der träumte, ein Mensch zu sein –, trifft, zumindest für mich, nicht zu. Der immersive Zustand, das ungebrochene Mittendrinsein im Spiel, wird häufig gestört, sei es durch Märsche in der glühenden Sonne, die Angst vor Zecken, ermüdend ernsthaft spielende Hofnarren, Warten auf unseren Sippenältesten etc. Mehr als die Suche nach immersivem Erlebnis prägt diese Spielform, aus den Erlebnissen von Juchthild zu schliessen, das enorme soziale Potenzial und der spielerische Umgang mit Erzählen. Hoscha!



FOTOS: ARNOLD H. BUCHER

WAS SIND ROLLENSPIELE ?

Tabletops sind Brettspiele mit Zinnfiguren, welche in den 1970er-Jahren in den USA entstanden. Sie gehören zu den ersten ludischen, das heisst nicht pädagogisch motivierten Rollenspielen. Parallel dazu entwickelten sich die Pencil-'n'-Paper-Rollenspiele, bei welchen man Charaktervorgaben sowie das ausgewürfelte Spielgeschehen auf einem Blatt Papier notiert. In digitaler Version existieren textbasierte und grafische Rollenspiele, welche hauptsächlich im lokalen oder globalen Netzwerk, das heisst im Mehrspielermodus, gespielt werden. Das mit menschlichen Spielfiguren live inszenierte Rollenspiel, das Live Action Role Playing Game, kennt man im englischen Sprachraum seit Ende der 1980er-Jahren, im deutschsprachigen hat es sich etwas später etabliert. Wie die anderen Rollenspieltypen bezieht es seinen Erzählstoff neben Science-Fiction, Horror, Western oder Cyberpunk vorwiegend aus der mittelalterlichen Fantasy-Welt nach J. R. Tolkien; allen Rollenspielen gemeinsam ist ausserdem die charakterorientierte Spielhandlung, welche sich innerhalb eines Regelgerüsts zwischen der Spielleitung (oder dem Computerprogramm) und der Spielerschaft relativ frei entfaltet. (mk)

WEITERFÜHRENDE LINKS:

<http://www.orien.ch>
<http://www.chipheads.ch>
<http://www.tikon.ch>
<http://www.larp-welt.de>

DIE NEUEN ANALPHABETEN DER MEDIENGESELLSCHAFT

Wie ist es zu erklären, dass Knaben immer zahlreicher und immer früher vom Buch zu anderen Medien abwandern und oft gar keine Einführung in die lustvolle Kinderlektüre mehr erleben? Was fasziniert Jungen am Computerspiel, und was für Auswirkungen hat diese geschlechtsspezifische Mediennutzung auf das männliche Selbstbild? VON CHRISTINE GARBE*

Seit der internationalen PISA-Studie 2000 wissen wir, dass Mädchen nicht nur anders und anderes, sondern auch besser lesen als Jungen – und zwar in allen 32 von der OECD getesteten Staaten.

Dieses Ergebnis ist für LeseforscherInnen keineswegs überraschend: Alle empirischen Untersuchungen der letzten Jahrzehnte zum Leseverhalten, die der Variable "Geschlecht" Aufmerksamkeit gewidmet haben, kommen zu dem Ergebnis, dass die Geschlechtsunterschiede beim Lesen in drei Dimensionen beträchtlich sind. Die erste betrifft die Lesequantität oder -intensität: Mädchen und Frauen lesen mehr als Jungen und Männer; die zweite betrifft die Lesestoffe und Leseweisen: Mädchen und Frauen lesen anderes und anders als Jungen und Männer, die dritte schliesslich die Lesefreude oder Leseneigung: Mädchen und Frauen bedeutet das Lesen mehr als Jungen und Männern. Darüber hinaus dürfen wir als gesicherten Befund ansehen, dass diese Unterschiede bereits am Ende des 4. Schuljahrs deutlich ausgeprägt sind. Weniger als ein Drittel der Jungen sagen nach vier Schuljahren, dass der Deutschunterricht ihnen Spass mache! Und da der Deutschunterricht wesentlich mit Lesen und Schreiben assoziiert wird, dürften vor allem diese beiden Tätigkeiten von den entsprechenden Unlustäusserungen betroffen sein. Das ist ein alarmierendes Ergebnis, vor allem für DeutschdidaktikerInnen und DeutschlehrerInnen!

Gründe für die geringe Leselust der Knaben

Das Kind ist in seinem Prozess der "literarischen Initiation" (Werner Graf) oder der Einführung in die Welt der Schrift fundamental auf erwachsene Vermittler angewiesen. Und diese sind in unserem historisch-spezifischen soziokulturellen Kontext (bürgerliche Kleinfamilie, geschlechtsspezifische Arbeitsteilung usw.) weitgehend Frauen: in erster Linie die Mütter, die in der frühkindlichen Vorlesepraxis und der gesamten familialen Lesesozialisation die Hauptrolle spielen, im weiteren Ver-

lauf dann die Grundschullehrerinnen, die die Kinder im Prozess des Schriftspracherwerbs begleiten. Lesen (und übrigens auch Schreiben) wird somit von den Kindern als eine weiblich konnotierte kulturelle Praxis erlebt.

An diesem Punkt wird nun die Perspektive der Genderforschung wichtig: Was bedeutet dieser Sachverhalt für das kleine Mädchen, was für den kleinen Jungen? Das kleine Mädchen, das ja so werden will (und werden soll) wie seine Mutter, sieht, dass seine Mutter liest (und erlebt, wie sie ihm mit Begeisterung vorliest) – und wird selbst zur Leserin: Es kann sich der symbiotischen Regression, der lustvollen Verschmelzung mit der Mutter hingeben und gleichzeitig imaginieren, dass Lesenlernen etwas mit Erwachsenwerden zu tun hat. Das Mädchen wird sich also – natürlich immer idealtypisch gesprochen – mit Begeisterung auf den Prozess des Lesen- und Schreibenlernens einlassen und sich in dieser Hinsicht mit seiner (gesellschaftlich zugewiesenen und durch das mütterliche Vorbild vermittelten) Geschlechtsrollen-Identität in voller Übereinstimmung wissen.

Die Folgen davon sind bekannt: Schon bei Schuleintritt und durch die gesamte Schulzeit hindurch sind die Mädchen in ihren sprachlichen Kompetenzen und insbesondere im Bereich der Schriftlichkeit, im Lesen, im Rechtschreiben und Textschreiben, den Jungen überlegen.

Die kleinen Jungen nehmen das Lesen vor allem wahr im Rahmen einer symbiotisch-inzestuösen Beziehung zu ihrer Mutter, von der sie sich lösen – oder die sie zumindest verleugnen – müssen, um in der Welt der Jungen und Männer Anerkennung zu finden. Lesen – und zumal das Lesen fiktionaler Literatur – bedeutet die Versuchung zur Regression in die präödpale Mutterbeziehung. Die Jungen lassen es darum ganz – oder sie verleugnen es in der Öffentlichkeit.

Dazu kommt, dass die Initiation in die Männergemeinschaft medial erfolgt durch Bildschirmmedien. Sie werden es nicht erleben (oder nur in absoluten Ausnahmefällen), dass sich Mutter und Sohn gemeinsam über den Gameboy beugen und versuchen, mit den verschiedenen Levels von "Pokémon", "Zelda" oder "Asterix" (als Gameboyspiel) klarzukom-

*CHRISTINE GARBE ist Professorin am Institut für Deutsche Sprache und Literatur und ihre Didaktik an der Universität Lüneburg.



FOTO: DAN CERMAK

Das Computerspiel: Einübung in "klassisch" männliche Eigenschaften

men. Anders gesagt: Die Einführung in die Welt der Bildschirmspiele (Gameboy, Spielkonsole oder PC) erfolgt durch die Väter oder – in den meisten Fällen – in der Gruppe der gleichaltrigen Jungen. Stundenlang hocken sie allein oder zu mehreren vor dem Bildschirm und versuchen, die Herausforderungen, die das jeweilige Spiel an sie stellt, zu meistern.

Alle Mediennutzungsstudien der letzten Jahre belegen eine Tatsache: Computer- und Videospiele sind – ebenso wie das Lesen fiktionaler Literatur – eine Form geschlechtsspezifischer Mediennutzung (während Fernsehen oder Audio-Medien von beiden Geschlechtern annähernd gleich genutzt werden, also eher "geschlechtsneutral" sind): Der Beliebtheit des Lesens bei den Mädchen entspricht die Beliebtheit von Bildschirmspielen bei den Jungen, und zwar mit wachsender Tendenz.

Mediale Ersetzungsphänomene

Worin besteht nun die besondere Affinität der Jungen zu den Computerspielen? Man kann vermuten, dass hier das Zusammenspiel von Bedürfnissen, Interessen und kognitiven Kompetenzen auf Seiten der "Subjekte" einerseits und der inhaltlichen wie formalen Beschaffenheit des medialen Angebots andererseits ("Objektive Sinnstruktur des Medienangebotes") zur Erklärung herangezogen werden müssen.

Auch neuere empirische Erhebungen bestätigen uns, dass Mädchen und Jungen gerade in der Kindheit und Jugend extrem verschiedene Interessen haben: Mädchen bevorzugen Beziehungs- und Liebesgeschichten, in denen menschliche Schicksale im Vordergrund stehen – im weitesten Sinne also psychologische Geschichten; Jungen bevorzugen Spannung und Action: Abenteuer und Kampf, Herausforderung und Bewährung, Reise- und Heldengeschichten.

Das war vermutlich schon immer so (zumindest so lange wir Zeugnisse darüber haben), nur dass auch die Jungen früher auf das Medium Buch als Geschichten-Lieferant angewiesen waren, während sie heute eine Fülle von Alternativen dazu haben – vor allem in den Bildschirmmedien. Die medialen Ersetzungsphänomene sind also vor allem ein geschlechtsspezifisches Phänomen, das die Jungen betrifft: Die Jungen ersetzen das Buch durch die Bildschirmmedien, während die Mädchen die neuen Medien eher ergänzend zu den alten (Print-)Medien nutzen. Diese Entwicklung wird nach meiner Prognose erst in der Zukunft richtig dramatische Ausmasse

annehmen. Etwas zugespitzt könnte man formulieren: Die geschlechtsspezifische Polarisierung der Mediennutzung wird nicht ab-, sondern zunehmen; die Jungen (also die zukünftigen Männer) sind im Begriff, zu den neuen (literarischen) Analphabeten der Mediengesellschaft zu werden.

Bestärkte Männlichkeit

Will man den Grund dafür verstehen, muss man einen kleinen Exkurs in die Medientheorie machen und sich fragen, worin die spezifischen Darstellungsleistungen des Buches einerseits und des Bildschirmspiels andererseits bestehen? Für das Sach- und Fachbuch kann man sagen, dass seine herausragende Leistung nach wie vor darin besteht, komplexe Wissenszusammenhänge kompakt und übersichtlich strukturiert zu präsentieren; für die "fiktionale Literatur" liesse sich pauschal behaupten, dass sich die Darstellung psychologisch komplexer Figuren und Beziehungen am optimalsten im Medium Schrift realisieren lässt – prototypisch im psychologischen Roman als dem prägenden Genre der bürgerlichen Literaturepoche. Schon bei der Umsetzung eines Buches in einen Film geht in der Regel viel an psychologischer Komplexität verloren; selbst bei einer so textnahen Literaturverfilmung wie bei "Harry Potter" kann man beobachten, dass die psychologische Differenzierung der Figurenzeichnung stark reduziert wird zugunsten äusserer Action. Das gilt erst recht bei Bildschirmspielen.

Jürgen Fritz, der umfangreiche empirische Untersuchungen zur Faszination von Computerspielen durchgeführt hat (mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen), kommt zum Schluss, dass "Macht, Kontrolle und Herrschaft" die entscheidenden Motive sind, deretwegen Bildschirmspiele gespielt werden.

Schauen wir uns diese zentralen Motive des Computerspiels unter Gender-Gesichtspunkten an, dann wird schnell deutlich, dass es sich hier um Eigenschaften handelt, die in der abendländisch-patriarchalischen Kulturgeschichte mit dem männlichen Geschlechtscharakter verknüpft sind: Der Mann muss den "Kampf ums Dasein" meistern, zieht hinaus "ins feindliche Leben", beherrscht die Natur, seine (Trieb-)Natur (und Frau und Kinder dazu!), er bewährt sich in Abenteuern und Gefahren, erobert die Welt usw. Der Mann ist "aktiv und stark", die Frau "passiv und schwach", er "greift an und erobert", sie "verteidigt sich nur schwach oder ergibt sich" – so heisst es bei Jean-Jacques Rousseau und vielen anderen Theoretikern des bürgerlichen Geschlechterverhältnisses.

Die Bildschirmspiele, so Jürgen Fritz, "bieten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen und zu Spielinhalten, die sich die Spieler selbst aussuchen und deren Schwierigkeitsgrad sie selbst bestimmen können. Sie verstärken damit die Zuversicht der Spieler, sich in der Lebenswelt behaupten und das 'Königreich des eigenen Lebens' errichten zu können." Man könnte auch etwas krasser sagen: Bildschirmspiele sind ein ideales Medium, um die im 20. Jahrhundert arg beschädigte und demonierte "Männlichkeit" wieder zu reparieren – wenigstens in der fiktiven Welt auf dem Bildschirm. Noch einmal Jürgen Fritz: "Computerspiele fordern keine 'emotionale Intelligenz'. Der Spieler steht nicht vor dem Erfordernis, sich emotional in ein Gegenüber hineinzusetzen oder Situationen unter emotionalen Gesichtspunkten zu verstehen. Der gesamte Bereich der Empathie bleibt ausgespart – und damit ein entscheidender Aspekt des menschlichen Zusammenlebens. (...) 'Interaktivität' heisst im Computerspiel lediglich, strategisch und taktisch angemessene Verhaltenssequenzen auszubilden, um in der virtuellen Welt zu 'überleben'." Im Computerspiel werden also klassisch "männliche" Tugenden und Untugenden der Selbstbehauptung und der Meisterung von Herausforderungen eingeübt; Empathie und Einfühlung, das Erlernen von Fremdverstehen, die Versprachlichung und Ausdifferenzierung von Gefühlen gehören nicht dazu.

Auch hier möchte ich nicht missverstanden werden: Selbstbehauptung und Meisterung von Herausforderungen, die Aneignung und "Eroberung" von Welt sind natürlich ebenfalls wertvolle Eigenschaften – nicht nur für Jungen, sondern auch für Mädchen; ihre ausschliessliche Förderung auf Kosten emotionaler Teilhabe am Schicksal fiktiver Figuren erscheint mir jedoch gesellschaftspolitisch äusserst bedenklich.

Ein Ausblick

Computerspiele scheinen ein hervorragendes Medium zu sein, um die "Phantasmen der Männlichkeit" auszuleben. Man könnte auch sagen: Im Computerspiel haben die Jungen endlich das ihnen adäquate Medium gefunden, mit dem sie sich entschieden von der Mutter abgrenzen und ihre "Männlichkeit" unter Beweis stellen können. Die Veränderung, die durch das neue mediale Angebot ausgelöst wurde, hat auch Rückwirkungen auf die Bedürfnisse und Kompetenzen der Subjekte: Diese werden durch eben dieses mediale Angebot einseitig in ihren "männlichen" Persönlichkeitsanteilen verstärkt, wäh-

rend die "weiblichen" Anteile verkümmern. Das daraus resultierende Problem jedenfalls scheint mir folgendes zu sein: Während früher auch die Jungen die "Mühen des Lesens" auf sich nehmen mussten, um an "ihre" (bevorzugten) Geschichten zu kommen, können sie sich heute von diesen "Mühen" leicht dispensieren, indem sie Filme sehen oder Bildschirmspiele am PC oder an der Spielkonsole spielen. Wer Karl Mays "Winnetou"-Geschichten liest, bekommt aber zwangsläufig viel Stoff für die Erweiterung des eigenen Weltwissens und der sprachlichen und literarischen Kompetenzen sowie für die Differenzierung der eigenen sozialen, moralischen und emotionalen Perspektiven. Werden unsere computerspielenden Jungen nicht nur die "literalen", sondern auch die emotionalen Analphabeten der Zukunft sein?

Das Zusammenspiel familialer Sozialisationsbedingungen und medialer Angebote erzeugt eine Situation, die für Prozesse der Lesesozialisation – insbesondere bei den Jungen – sehr ungünstig ist. Die Schule hat diese Probleme bislang noch kaum zur Kenntnis genommen, sie wird sich aber dringender denn je damit auseinandersetzen müssen.

ZITIERTE LITERATUR:

Fritz, Jürgen (Hg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim u. München: Juventa 1995

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997

Graf, Werner: Fiktionales Lesen und Lebensgeschichte. Lektürebioographien der Fernsehgeneration. In: Rosebrock, Cornelia: Lesen im Medienzeitalter. Biographische und historische Aspekte literarischer Sozialisation. Weinheim: Juventa 1995

Beim obigen Text handelt es sich um die stark gekürzte Fassung eines Vortrags, den die Autorin am 6. Juni 2003 anlässlich der Tagung "Lesen und Schreiben im Kontext neuer Medien" an der Pädagogischen Hochschule Zürich gehalten hat. Der Vortrag kann unter www.literalitaet.ch nachgelesen werden.

Kinderbücher, die in Erinnerung bleiben.



atlantis

VON GLÜCKSFEEN, TINTENHERZEN UND WILDEN HÜHNERN

Sie ist zurzeit die erfolgreichste deutschsprachige Kinderbuchautorin – und mit “Tintenherz”, ihrem neuen Roman, wird Cornelia Funke diesen Herbst erneut die Kinderbuchcharts nicht nur hierzulande erobern. Was ist das Geheimnis des Erfolgs der 45-jährigen Autorin? Eine Spurenlese. VON MAREN BONACKER

“... mit Schriftstellern ist es eine merkwürdige Sache. Die meisten Menschen können sich nicht vorstellen, dass Bücher von Menschen geschrieben werden, die nicht anders sind als sie. Von Schriftstellern nimmt man an, dass sie längst tot sind ...” Nun, Cornelia Funke könnte nicht lebendiger, wirklicher und greifbarer sein! So trifft das Bild, das sie in ihrem neusten Buch, “Tintenherz”, eine ihrer Figuren spöttisch-traurig von Schriftstellern geben lässt, auf sie selbst ganz und gar nicht zu. Doch auch mit Cornelia Funke ist es eine merkwürdige Sache. Denn es ist kaum vorstellbar, wie ein einziger Mensch so voller Geschichten stecken kann! Geschichten, die sich nicht nur von den übrigen Texten auf dem Kinder- und Jugendbuchmarkt abheben, sondern die auch in sich so vollkommen unterschiedlich sind, dass sie unmöglich alle aus demselben Kopf stammen können.

Ob Cornelia Funke mit der beliebten “Wilde-Hühner”-Reihe über eine verschworene Mädchenbande schreibt, sich mit den “Geisterjägern” in die Fussstapfen der Kino-Ghostbusters begibt, namenlose Ritter dafür kämpfen lässt, dass auch kleine

Mädchen ernst genommen werden, oder mit Mondscheindrachen, der Fee Potilla, Kobolden oder dem kleinen Werwolf ein bisschen Fantastik in unsere allzu realistische Welt bringt – stets treffen ihre Bücher den richtigen Ton und erreichen oft einen weitaus grösseren Leserkreis als die vordergründige Zielgruppe. Bilder- und Erstlesebücher finden in den Medien ebenso grosse Resonanz wie die vielen Kinderromane. Einer von ihnen, der “Herr der Diebe”, schaffte es im Jahr 2001 sogar auf die Nominierungsliste für den Deutschen Jugendliteraturpreis in der Sparte Kinderbuch.

Erfolge in England und den USA

Im Spätsommer 2002 schliesslich schien sich die Erfolgsgeschichte um Cornelia Funke von selbst weiterzuschreiben. Die zweisprachig aufgewachsene elfjährige Clara las sich in England an den deutschen Büchern fest und war so begeistert von den Romanen “Herr der Diebe” und “Drachenreiter”, dass sie nicht aufhörte, ihrer Tante davon vorzuschwärmen. Da diese als Verlagslektorin arbeitete, landeten die Bücher



KOMMENTAR

DAS ELENDE DER MEDIENKOMPETENZ

Die Informationsgesellschaft macht es notwendig, dass die Schulen “Medienkompetenz” vermitteln. Darüber sind sich alle Fachleute einig. Fragt man aber, welche Fähigkeiten diese Medienkompetenz umfasst, wird es schwierig. Vielleicht verweist man in der Not auf Dieter Baacke, der diesen Begriff in die Medienpädagogik eingeführt hat: Medienkompetenz umfasst danach Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.

Doch dies sind alles keine eindeutigen Verhaltensweisen. “Medienkunde”

ist eher ein Begriff der Didaktik als eine “Kompetenz”. “Mediengestaltung” verlangt etwa beim digitalen Fotografieren: kreative Bildgestaltung, Beherrschung der Techniken des Apparats und der Bildgestaltung etc. Bei der Arbeit mit einer Schülerzeitung wird es um Fähigkeiten im Umgang mit Texten gehen (von der Rechtschreibung bis hin zu journalistischen Prinzipien), um die Kooperation im Rahmen einer Arbeitsgruppe, die Fähigkeit, Texte in ein Layout zu bringen und ein Ganzes aus Text und Bild zu machen etc. All diese Bündel von Fähigkeiten, die wir im Umgang mit Medien benötigen, sind nur schwer auf ein einheitliches und klar definiertes Konzept der Medienkompetenz zurückzuführen.

Auch ist die Frage zu stellen, wer denn wem Medienkompetenz vermittelt. Gerade Kinder und Jugendliche erwerben in ihrem Alltag eine umfangreiche Palette von Fähigkeiten im Umgang mit Medien. Sie spielen so souverän auf den Tasten der Handys, um ein SMS zu verschicken, dass es uns Erwachsenen beim Zusehen schwindlig wird. Und auch beim Surfen und Chatten können Eltern und Lehrpersonen den Kids kaum etwas vormachen. So gibt es in Deutschland bereits erfolgreiche Ansätze in der Weiterbildung von LehrerInnen, wo die Kinder und Jugendlichen den Lehrpersonen das Internet beibringen – unter dem Motto: “Teach your teacher.” Wie weit auf diesem Hintergrund die Förderung von Medienkom-



ILLUSTRATION: CORNELIA FUNKE

schliesslich auf dem Schreibtisch von Barry Cunningham – keinem Geringeren also als dem Entdecker von Joanne K. Rowling –, der sich zwischenzeitlich vom Verlag Bloomsbury getrennt hatte, um mit The Chicken House seinen eigenen Verlag zu gründen. Sein gutes Gespür hat er dabei offenbar behalten: Der aktuelle Verkaufserfolg von „The Thief Lord“ lässt sich eigentlich nur mit dem von Cunninghams früherer Entdeckung vergleichen.

Bevor Cornelia Funkes Bücher in England überhaupt in den Handel kamen, waren sie bereits ausverkauft, wochenlang stand die englische Übersetzung von „Herr der Diebe“ auf der Bestsellerliste der „New York Times“, und auch Hollywood liess nicht lange auf sich warten. Wenn man den Mediendarstellungen glauben kann, waren es auch hier wieder Kinder, die ihre Eltern – in diesem Fall Filmproduzenten – auf den tollen Stoff aufmerksam machten. Wenn alles so klappt wie geplant, werden die Dreharbeiten zu „Herr der Diebe“ im November 2003 beginnen, in englischer Sprache und an Originalschauplätzen – überwiegend in Venedig also, der am besten vorstellbaren Kulisse für Cornelia Funkes abenteuerliche Geschichte mit dem märchenhaft-fantastischen Ende.

Der plötzliche internationale Erfolg brachte neben dem Ruhm, den sich Cornelia Funke in dieser Form nie gewünscht

hatte, vor allem auch Verpflichtungen mit sich: Lesereisen durch die USA! Als einzige europäische Autorin trat sie im Herbst 2002 unter anderem während der Programmvorstellung der American Library Association vor achthundert amerikanische Bibliothekare. Schnell mit dem Ruf des „hot new talent“ versehen, war es für Cornelia Funke nicht leicht, alles unter Kontrolle zu halten. Erfolg muss man geniessen können – und wirklich glücklich ist die mit allen Fabelwesen der Welt auf Du und Du stehende Autorin nur zu Hause, in der Nähe von Hamburg, bei ihrer Familie und den Pferden. Hier hat sie sich unter dem Dach ein Arbeitszimmer eingerichtet, in das sie sich zum Schreiben und Geschichtenerfinden zurückziehen kann. Und hierhin, so scheint es, ziehen sich auch alle rot- und knitterbärtigen Piraten, aufmüpfigen Prinzessinnen, Hexen, Hühner und Weihnachtsmänner zurück, die sich immer wieder in Erinnerung rufen und in Büchern verewigt wissen wollen.

Rabenschwarzes Tintenherz

Doch finden so mancherlei fantastische Gestalten ihren Weg in die Bücher und Geschichten hinein, gibt es andere, die plötzlich und unerwartet herauskommen. Das ist das Thema des bereits anfangs zitierten Romans „Tintenherz“, des bisher

petenz als schulisches Programm ein sinnvolles Konzept ist, kann man bezweifeln. Als pädagogischen Schlüsselbegriff würde ich eher die Medienbildung sehen. Diese setzt dort an, wo Medienkompetenzen bereits vorausgesetzt werden. Einerseits geht es darum, diese zu reflektieren und das zu tun, was unter dem Stichwort „Medienkritik“ auch schon in den Kompetenzbegriff einging. Was bedeuten die Medien in meinem Leben? Wie ist es überhaupt noch möglich, beim Überangebot an Informationen Orientierung zu erhalten? Gibt es noch so etwas wie „Wahrheit“, wenn man sich die Berichterstattung über den Golfkrieg vergegenwärtigt? Solche Fragen sind mit Heranwachsen-

den zu beantworten, wenn es um Medienbildung geht.

Dazu kommt zweitens, dass Mediensozialisation im Alltag oft recht unsystematisch bleibt. Jenseits von Chatten und SMS gehört zu einer Medienbildung auch, in bestimmten Situationen so etwas „Altmodisches“ zu tun wie Briefe schreiben. Bei manchen Kindern – vor allem auch aus bildungsferneren Schichten – braucht es zudem Anregungen der Schule, um sie zum Lesen hinzuführen oder ihnen die Möglichkeit zu geben, mit einem Computer Erfahrungen zu machen. Chancengleichheit als Bildungsperspektive ist unter dem Stichwort „digital divide“ heute immer noch ein aktuelles Postulat.

Wo es drittens um strukturelle Probleme geht, reicht die individuelle Kompetenzförderung nicht. Es ist zum Beispiel ein Trugschluss, allein durch individuelle Vermittlung von Kompetenzen an Lehrkräfte in den Schulen das Arbeiten mit Computern nachhaltig zu etablieren. Meines Erachtens braucht es zusätzliche Massnahmen, welche die individuelle Förderung ergänzen: ein Schulteam mit klarem Konzept, eine intensive Kooperation unter den Lehrkräften, gemeinsam erarbeitete Medienprofile etc. Auch hier braucht es also Bildungsarbeit.

HEINZ MOSER, Leiter des Zentrums für Medienkompetenz an der Pädagogischen Hochschule Zürich.



düstersten Werks aus der Feder von Cornelia Funke. Stellenweise wird dieses Buch so unerträglich spannend, dass man das Lesen tunlichst vermeiden sollte, wenn man hinterher noch etwas vorhat! 565 Seiten lassen sich nicht eben mal so nebenbei bewältigen. Dabei geht die Geschichte um Meggie und ihren Vater Mo beinahe etwas zu brav los. Vor allem die grosse Liebe der beiden zu ihren Büchern wird thematisiert und zeichnet sich ausserdem in den jedem Kapitel vorangestellten Zitaten aus Klassikern und Lieblingsbüchern von Cornelia Funke ab. Mo ist so etwas wie ein Bücherdoktor – er repariert und restauriert beschädigte, oft kostbare Bände. Die Liebe zur Literatur hat Meggie von ihm geerbt – wenn sie verreisen muss, dann nie ohne ihre rot lackierte Bücherkiste, in der sie immer ihre Lieblingsgeschichten transportiert. “Wenn du ein Buch mit auf eine Reise nimmst”, erklärt ihr Mo auf Seite 24, “dann geschieht etwas Seltsames: Das Buch wird anfangen, deine Erinnerungen zu sammeln.” Auch er hat ein besonderes Buch, von dem er sich niemals trennt – den wahren Grund dafür erfahren Meggie und die zu diesem Zeitpunkt schon angespannt an ihren Fingern herumkauenden Leserinnen und Leser jedoch erst beinahe hundert Seiten später. Der Titel dieses besonderen Buches lautet “Tintenherz” ...

Ein ausgekochter Schurke

Bis sich dieses Geheimnis lüftet, das lediglich den Ausgangspunkt zu zahlreichen weiteren Rätseln und Aufgaben darstellt, ist schon einiges geschehen: Mo und Meggie müssen fliehen, nachdem ein merkwürdiger, leicht heruntergekommen aussehender Mann mit dem ungewöhnlichen Namen Staubfinger ihnen mitten in der Nacht einen Besuch abgestattet hat, um

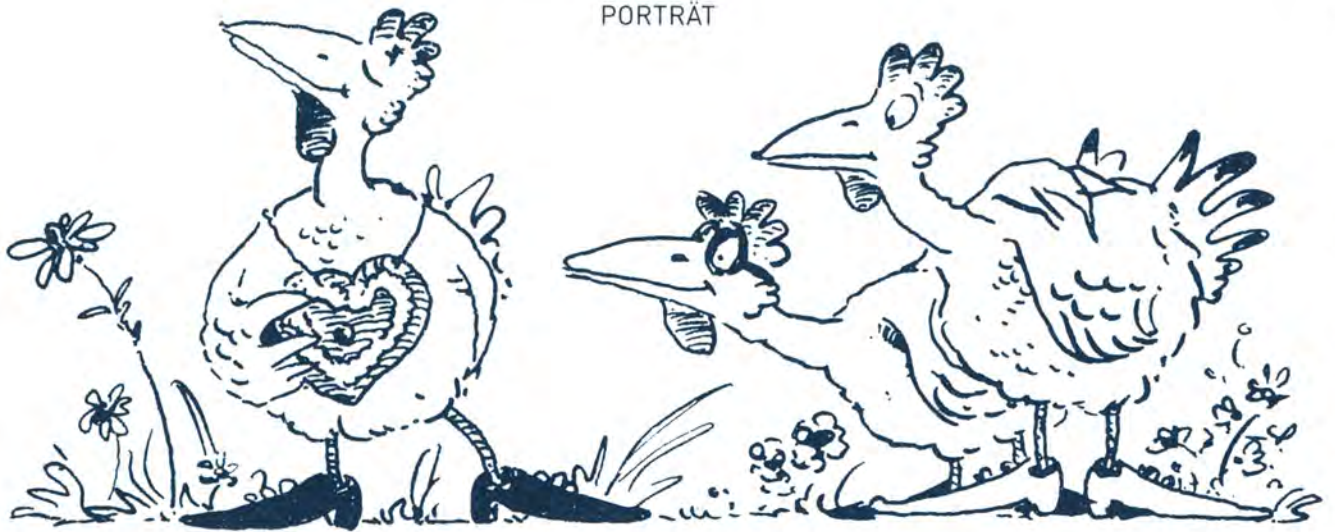
sie vor Capricorn zu warnen. Vor Capricorn, dem zweifellos bösartigsten Übeltäter, den sich Conelia Funke jemals ausgedacht hat. Sind ihre Schurken sonst Mitleid erregend unbeholfen oder doch zumindest nicht durch und durch böse, fehlt Capricorn jeglicher Sinn für Menschlichkeit. Er will ein bestimmtes Buch, seit Jahren schon – und er ist zu allem bereit, um es in seinen Besitz zu bringen. Und natürlich trägt auch dieses Buch den Titel “Tintenherz”. So kalt ist Capricorn in seinem Vorgehen, so schwarz und grausam seine Seele, dass man sich beim Lesen wider besseres Wissen bei jedem Geräusch unbehaglich umsieht, denn schliesslich befindet man sich selbst auch im Besitz dieses einzigartigen Buches. Wer zu viel Fantasie besitzt, sollte unbedingt überall das Licht brennen lassen!

Gigantische Werbemaschine

Zum Glück wissen die Leserinnen und Leser von “Tintenherz” jedoch auch, dass der Dressler-Verlag die jetzige Ausgabe des Buches mit einer gross angelegten Werbeaktion so breitflächig streut, dass Capricorn, sollte er denn tatsächlich aus den Seiten schlüpfen, es schwer haben wird, sich für ein bestimmtes Opfer zu entscheiden. Zum einen ist der fantastische Roman am 13. September zeitgleich in Deutschland, England, Australien, Kanada und den USA erschienen, zum anderen wird bereits die hiesige Startauflage mit grandiosen 150 000 Exemplaren angekündigt.

Mit der grössten und aufwändigsten Werbekampagne, an die sich Dressler jemals gewagt hat, ist die Leserschaft schon einen Monat vor Erscheinen des Romans neugierig gemacht worden. Plakate und Leseproben kündigten das Erscheinen von “Tintenherz” in einer zweistufigen Werbeaktion an und verlockten zu Vorbestellungen. Deckenfahnen und weitere Plakate haben unübersehbar auf das Erscheinen des Romans hingewiesen. Klickte man sich im Sommer durch die internationalen Webseiten, liess sich beobachten, wie sich “Inkheart” auf der Vorabverkaufsrangliste stetig nach vorn kämpfte.

Nun haben vergleichbare Kampagnen im letzten Jahr gezeigt, dass ganz sprichwörtlich nicht immer alles Gold ist, was glänzt. So “glänzte” sich im wahrsten Sinne des Wortes ein grünäugiges Waisenmädchen auf silbernem Hintergrund ganz



ILLUSTRATIONEN: CORNELIA FUNKE

vorne in die Regale (Georgia Byngs "Molly Moon"), erfüllte aber nur selten die Erwartungen der Kritikerinnen und Kritiker. Auch jetzt lockt wieder ein fantastischer Roman mit silbernem Glitzercover und intensiv blickenden Augen (Mary Hoffmans "Stravaganza") – ob er die RezensentInnen eher zu überzeugen mag, wird sich zeigen.

Cornelia Funkes "Tintenherz" glitzert und glimmert nicht – stattdessen lockt das Cover mit einem bunten Teppich aus von der Autorin selbst gemalten, wunderbar verzierten Majuskeln, wie man sie an den Kapitelanfängen kostbarer Bücher findet. Florale Ornamente und fantastische Wesen bilden einen wirkungsvollen Blickfang. Nur eines der Bilder auf dem aufwändig gestalteten Buchcover hebt sich von den anderen ab: Hier stehen dunkle, bewaffnete Gestalten vor einer orangerot lodernen Flammenwand und deuten bereits den Höhepunkt des Romans an.

Cornelia Funkes neue wilde Frauen

Wem nach dem eher versöhnlichen Ende doch noch die bedrohlichen Bilder aus "Tintenherz" in den Knochen stecken, dem seien zwei weitere Neuerscheinungen von Cornelia Funke ans Herz gelegt: "Die Glücksfee" Pistazia weiss wie keine andere, wie man Menschen das wahre Glück bringt, das dick und frech und warm und weich und rot und blau und federleicht zugleich ist – wie Pistazia selbst eben. Zugegebenermassen sind die Methoden, mit denen sie den miesepeterigen Lukas von seiner Übellaunigkeit befreien will, ein wenig ungewöhnlich, aber wirkungsvoller könnten sie kaum sein. Mit schnellem Strich und in verschiedenen Techniken gestaltete Illustrationen setzen die exzentrische Fee und den heilungsbedürftigen Lukas in Szene und sind dabei mehr als "billisch", wie Sybille Hein ihre Bilder in einem Interview selbst charakterisiert hat.

Friedlicher, wenn auch nicht mehr ganz so harmonisch wie in den vorausgegangenen Bänden, geht es im neuesten Abenteuer von Sprotte, Frieda, Trude, Melanie und Wilma zu. "Die Wilden Hühner und die Liebe" setzt das Gefühlschaos aus dem vierten Band, "Die Wilden Hühner und das Glück der Erde", fort. Die Mitglieder der Mädchenbande haben jede auf ihre Weise mit der Liebe zu kämpfen: Melanie kommt nicht über die Trennung von Willi hinweg, Frieda leidet darunter, dass ihr Freund Maik so weit entfernt wohnt, für Trude scheint sich lange Zeit überhaupt niemand zu interessieren, und Wilma

ist ein Fall für sich. Lediglich Bandenführerin und Oberhuhn Sprotte könnte mit Fred, dem Anführer der gegnerischen Bande, glücklich sein – wenn es bei ihr zu Hause nicht drunter und drüber ginge. Ob ihre Mutter wirklich diesen Typen heiratet, der immer seine Autozeitschriften auf dem Klo herumliegen lässt? Gänzlich vorbei ist es mit Sprottes Seelenfrieden, als eines Tages ihr leiblicher Vater vor der Tür steht. Lächelnd, mit einem Blumenstrauss in der Hand – als hätte er nicht Frau und Kind vor dreizehn Jahren einfach im Stich gelassen.

Was Cornelia Funkes Bücher so einzigartig macht, ist ihre Authentizität. Ob es wie in "Vorlesegeschichten von Anna" ein behüteter Kinderalltag ist, ob es Jugendprobleme wie schlechte Noten, erste Liebe oder ein prügelnder Vater sind, wie sie die "Wilden Hühner" zu bewältigen haben, oder – so verrückt es klingen mag – ob eine Glücksfee dem kleinen Lukas den Kakao aus der Tasse klaut – die realistischen wie auch die fantastischen Abenteuer sind "echt". Handlungen und Dialoge sind so wirklich, dass sich grosse und kleine LeserInnen mühelos in die Texte hineinversenken können und deshalb ohne weiteres bereit sind, zu glauben, dass sich zum Beispiel "Hinter verzauberten Fenstern" eines scheinbar langweiligen Adventskalenders eine unbekannte, zauberhafte Welt verbirgt.

"... mit Schriftstellern ist es eine merkwürdige Sache." Sie können uns allein mit Worten auf wunderbare Reisen schicken. Und die von Cornelia Funke gehören mit zu den schönsten!

EINE AUSWAHL VON CORNELIA FUNKES WERKEN:

- Tintenherz**
Hamburg: Dressler-Verlag 2003. 565 S., Fr. 33.90

- Die Glücksfee**
Illustrationen von Sybille Hein.
Frankfurt a. M.: Fischer Schatzinsel 2003. 32 S., Fr. 21.90

- Die Wilden Hühner und das Glück der Erde**
Hamburg: Dressler-Verlag 2000. 283 S., Fr. 20.–

- Die Wilden Hühner und die Liebe**
Hamburg: Dressler-Verlag 2003. 188 S., Fr. 19.40

- Hinter verzauberten Fenstern**
Frankfurt a. M.: Fischer Schatzinsel 2003. 224 S., Fr. 22.60

- Vorlesegeschichten von Anna**
Hamburg: Ellermann-Verlag 2003. 123 S., Fr. 21.–

BUCH & MAUS 3/2003

STAND

Alois Prinz zeichnete schon die Biografien von Georg Forster, Hannah Arendt und Hermann Hesse für Jugendliche nach, jetzt hat er sich an das Leben der einstigen "Staatsfeindin Nr. 1" herangetastet, an das von Ulrike Meinhof. Ein Buch, das zur Kontroverse einlädt.

Am 9. Mai 1976 erhängte sich Ulrike Meinhof in ihrer Zelle in der Strafvollzugsanstalt Stammheim. Selbst wer damals noch ein kleines Kind war, bekam ihren Namen eingepreßt als Synonym für alles Schreckliche, was man sich denken konnte, für alles, was man selbst niemals werden sollte. Noch viele Jahre später galt: nur keine Fragen stellen, diese Frau war kein menschliches Wesen mehr, sie war ein Monster. Man durfte ihre Entwicklung nicht verstehen. "Ist es immer noch so, wie es der Psychoanalytiker Horst-Eberhard Richter beklagte, dass bereits 'das bloße Verstehen-Wollen' als ein geheimes Einverständnis mit den Taten der RAF-Täter gewertet wird?", fragt Alois Prinz denn auch in der Einleitung seiner Biografie der berühmtesten deutschen Terroristin. Seine Antwort ist eindeutig: Nein, es darf keine Grenzen des Verstehens geben, denn schliesslich geht es bei der Lebensgeschichte der Ulrike Meinhof um mehr als ein individuelles Schicksal.

Das wirklich Grossartige am Buch von Alois Prinz ist, dass er in einer leicht zugänglichen Sprache eine spannende, berührende und irritierende Geschichte erzählt, wobei er seinen Zugang zur Figur Ulrike Meinhof ständig selbst reflektiert – genau so, wie es die gegenwärtige Biografie-Forschung verlangt. So schafft Prinz Transparenz in Bezug auf Quellen und eigene Interpretationen. Er verbietet sich Vorurteile und Wertungen, selbst da, wo es leicht wäre zu verurteilen. Etwa wenn es um ideologisch verbrämte Morde an völlig Unschuldigen geht oder wenn Ulrike Meinhof unter dem Motto "Kind oder Revolte" einwilligt, ihre beiden Töchter in ein Waisen-Lager der "El Fatah" zu geben (was ihr Ex-Mann dann noch verhindern konnte). Lieber schaut Prinz ganz genau hin, so dass man als Leserin exemplarisch mitbekommt, wie eine totalitäre Ideologie hochintelligente Menschen zu Fanatikern macht. Auch Sympathie lässt er niemals aufkommen, höchstens menschliches Interesse. Stattdessen stellt Alois Prinz das Phänomen Ulrike Meinhof in den mentalitätsgeschichtlichen Zusammenhang ihrer Zeit und erzählt nebenbei eine pointierte Geschichte der Bundesrepublik zwischen 1945 und 1976

MORDVERSUCH in Berlin 10.000 DM BELOHNUNG

Am Donnerstag, dem 14. Mai 1970, gegen 11.00 Uhr wurde anlässlich der Ausführung des Strafgefangenen ANDREAS BAADER in Berlin-Dahlem, Miquelstr. 83, und seiner dabei durch mehrere bewaffnete Täter erfolgten Befreiung der Institutsangestellte Georg Linke durch mehrere Pistolenschüsse lebensgefährlich verletzt. Auch zwei Justizvollzugsbeamte erlitten Verletzungen.

Der Beteiligung an der Tat dringend verdächtig ist die am 7. Oktober 1934 in Oldenburg geborene Journalistin

Ulrike Meinhof
geschiedene RÖHL.



Personenbeschreibung: 35 Jahre alt, 165 cm groß, schlank, längliches Gesicht, langes mittelbraunes Haar, braune Augen.

Die Gesuchte hat am Tattage ihren Wohnsitz in Berlin-Schöneberg, Kufsteiner Str. 12, verlassen und ist seitdem flüchtig. Wer kann Hinweise auf ihren jetzigen Aufenthalt geben? Für Hinweise, die zur Aufklärung des Verbrechens und zur Ergreifung der an der Tat beteiligten Personen führen, hat der Polizeipräsident in Berlin eine Belohnung von **10.000,- DM** ausgesetzt. Die Belohnung ist ausschließlich für Personen aus der Bevölkerung bestimmt und nicht für Beamte, zu deren Berufspflichten die Verfolgung strafbarer Handlungen gehört. Ihre Zuerkennung und Verteilung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Mitteilungen, die auf Wunsch vertraulich behandelt werden, nehmen die Staatsanwaltschaft in Berlin, 1 Berlin 21, Turmstr. 91 (Telefon 350111) und der Polizeipräsident in Berlin, 1 Berlin 42, Tempelhofer Damm 1 - 7 (Telefon 691091) sowie jede andere Polizeidienststelle entgegen.

Berlin im Mai 1970

Der Generalstaatsanwalt
bei dem Landgericht Berlin

Mit dieser Fahndung im Mai 1970 ging die Hatz auf Ulrike Meinhof los.

und arbeitet für Jugendliche wichtige Zusammenhänge heraus. Er betont zum Beispiel, wie stark die Verdrängung der Nazi-Vergangenheit an der Entstehung des RAF-Terrors beteiligt war.

Auf die Frage, "wie aus einem mehr oder weniger normalen Mädchen später eine gesuchte Terroristin werden konnte, die Banken überfiel und es vertretbar fand, 'Bullenschweine' abzuknallen", findet Alois Prinz keine Antwort, bis zum Schluss nicht. "Wahrscheinlich", schreibt er, "steckt schon im Versuch, diese Frage zu beantworten, eine grosse Gefahr. Man findet immer leicht Zusammenhänge, wenn man ein Leben von seinem Ende her betrachtet." Anstatt Ulrike Meinhof in der Abteilung "Abnormitäten der Geschichte" zu begraben, wie man das wunderbar beruhigend tun könnte, spuckt sie am Ende des Buches als eine Untote im Leserkopf herum.

CHRISTINE LÖTSCHER

ALOIS PRINZ

Lieber wütend als traurig

Die Lebensgeschichte der Ulrike Marie Meinhof.
Weinheim: Beltz & Gelberg 2003. 330 S., Fr. 33.10

PUNKT

“Also, sich erarbeiten + erkämpfen und immer, täglich, andauernd.” Worte von Ulrike Meinhof. Dem so genannten führenden Kopf der RAF hat Alois Prinz, Literaturwissenschaftler, der bereits die Lebensgeschichten von Georg Forster, Hannah Arendt und Hermann Hesse (auf)geschrieben hat, sein neuestes Buch gewidmet. Nein, gewidmet hat er es Matthias und Mirjam.

Erinnern wir uns an das Jahr 1968 als Synonym für Studentenbewegung, Vietnamkrieg: Eine US-Einheit vernichtet das südvietnamesische Bauerndorf My Lai. 507 Menschen werden erschossen, darunter 173 Kinder und 76 Säuglinge. Brandanschläge auf zwei Frankfurter Kaufhäuser. Rudi Dutschke wird in West-Berlin niedergeschossen. 400 000 Menschen demonstrieren in 27 bundesdeutschen Städten, 2 Tote, Hunderte Verletzte, 600 Festnahmen. Bei den Landtagswahlen in Baden-Württemberg erhält die NPD 9,8 Prozent der Wählerstimmen. Im Irak übernimmt die arabisch-sozialistische Baath-Partei die Macht. Rassenunruhen in Cleveland/Ohio: 10 Tote. Papst Paul VI. spricht sich in der Enzyklika “Humanae vitae” gegen jede künstliche Geburtenkontrolle aus. Täglich verhungern in Biafra zwischen 3000 und 6000 Menschen. Die Notstandsgesetze werden in Deutschland verabschiedet, der Prager Frühling findet ein jähes Ende. Es geschieht viel in diesem Jahr, in diesen Jahren. Von den sozialen Bewegungen abgekoppelt erheben sich in der Bundesrepublik Deutschland Menschen mit der Waffe gegen den Staat, definieren sich elitär als Avantgarde der Revolution, üben Gewalt aus als epochales Moment auf dem revolutionären Weg zur Befreiung des Menschen.

Aber Alois Prinz berichtet uns auf den ersten zweihundert Seiten seines Buches von der Kindheit und Jugend der Ulrike Meinhof (“Einmal soll sie sogar vom Baum gefallen sein und sich das Nasenbein gebrochen haben”), ihrem Studium, von ihrer Arbeit als Journalistin bei “konkret” ebenso wie von ihrem Dasein als Mutter zweier Kinder.

Dann bleiben einhundert Seiten, um nachzuerzählen, wie Ulrike Meinhof mit einem Sprung aus dem Fenster einer Berliner Bibliothek in den Untergrund abtauchte. Zwei Jahre später schon, 1972, ist Ulrike Meinhof in Haft. Am 9. Mai 1976 wird sie tot in ihrer Zelle aufgefunden. Ein internationaler Untersuchungsausschuss kommt zu einer gegenteiligen Lesart ihres Todes, konträr der offiziellen Sprachregelung des Todes durch Suizid.



Ulrike Meinhof anlässlich einer Protestaktion gegen die “konkret”-Redaktion im Mai 1969 in Hamburg Blankenese.

Alois Prinz verfehlt die Lebensgeschichte Ulrike Meinhofs, und er ist sich dessen bewusst. Er zitiert indirekt am Schluss des Buches Horst Herold, den Präsidenten des Bundeskriminalamts von 1971 bis 1981: “67 Tote und 230 zum Teil schwer verletzte Menschen auf beiden Seiten (...) viele Milliarden Mark Kosten zur Bekämpfung der RAF (...) elf Millionen Blatt Ermittlungsakten (...)” Hier schimmert der Wahnsinn der Zeit durch. Im Buch von Prinz ist davon nichts wiederzufinden, weder atmosphärisch noch inhaltlich. Es bleibt seltsam oberflächlich, unbeteiligt, alles wird erwähnt, nichts ausgeführt. So bleibt der Leser, zumal der unbedarfte, allein gelassen. Und das gewollt.

Die für eine Biografie unabdingbare wertneutrale Faktenwiedergabe mag Alois Prinz gelungen sein. Die historisch-kritische Würdigung des Werdeganges einer Frau, die den Kampf aufnahm, sich scheiden liess, die Knarre in die Hand nahm, ihre Kinder verliess und deren eingäschertes Gehirn am 19. Dezember 2002 (!) um 7 Uhr 30 in ihrem Grab auf dem Dreifaltigkeitsfriedhof in Berlin beerdigt wurde – also, so etwas wie eine Zusammenschau von deutscher Vergangenheit und deutscher Gegenwart –, geht diesem wertneutralen Buch ab. Und jugendlichen Leserinnen und Lesern wird es nicht auf die Sprünge helfen.

VOLKER FRICK

FREUNDSCHAFT, FRIEDEN, SOLIDARITÄT

Drei Bücher aus Palästina und Israel aus unterschiedlichen Zeitabschnitten machen den jahrzehntelangen Nahost-Konflikt deutlich. Und sie zeigen eindringlich, welche Schwierigkeiten einer friedlichen Koexistenz bei der Parteien entgegenstehen. VON HELENE SCHÄR

Die jüdische Autorin Nava Semel verlegt ihren Roman "Die Braut meines Bruders" in die Zeit um 1935, als Palästina unter britischer Besatzung stand. Araber und aus Osteuropa nach Erez Israel eingewanderte Juden hatten die Engländer als gemeinsamen Feind. Der zwölfjährige Protagonist Usik spielt den Seiltänzer zwischen den Juden, den englischen Soldaten und dem arabischen Freund Mohammed. Mohammed und seine Schwester Fatma liefern das Wissen, das die Einwanderer benötigen, um im für sie unwirtlichen heißen Land Bienen und Hühner, die als Einnahmequelle dienen, zu ziehen, und stehen auch sonst bei allen möglichen Problemen hilfreich zu Diensten. Allerdings trauen ihnen manche nicht so recht.

Mit der Figur von Usik will die Autorin beweisen, dass ein Zusammenleben auch mit Menschen unterschiedlichster Herkunft möglich ist. Er wächst ohne Eltern mit seinem um einiges älteren Bruder Imri bei der Tante auf, die sich mit Kindererziehung eher schwer tut. Die kleine Dorfgemeinschaft Moschawa, Usiks Zuhause, bietet dem Jungen ein soziales Gefüge, das ihm die Kraft gibt, auch als Waise stark zu werden. Sein Bruder soll im Ausland viermal durch Scheinheirat junge Frauen nach Erez Israel schmuggeln. Schon die erste Frau, Anna, bringt das Vorhaben in Schwierigkeiten, denn die beiden verlieben sich ineinander. Aus Pflichtbewusstsein lässt sich Imri trotzdem scheiden und reist ein zweites Mal ab. Die zweite Frau willigt erst in die Scheidung ein, als Anna aus Verzweiflung bereits zurückreisen will.

Erzählt wird aus Usiks Sicht, kursiv gedruckte Passagen informieren über Geschehnisse aus der Sicht Erwachsener. Die Autorin schildert in freundlicher Rückblende ein stimmungsvolles, nostalgisch gefärbtes friedliches Zeitbild, in dem allerdings unterschwellig eine Veränderung durch kommenden "Blutvergiessen" und grosse Schwierigkeiten angekündigt werden. Humor- und liebevoll werden die Menschen mit ihren Schwächen und Eigenheiten gezeichnet, auch der englische Befehlshaber, auch der arabische Bienenlieferant. Schade, dass er von Blutrache spricht und dass er aus seiner Heimat nicht etwa von Engländern oder Juden vertrieben wird, sondern von seinen eigenen Landsleuten. Auch wenn sich dies in der offenbar auf einer wahren Begebenheit beruhenden Geschichte so

zugetragen haben mag, zementiert es hier Vorurteile und versetzt die arabische Seite in ein negatives Licht. Blutrache war auf arabischer und jüdischer Seite ein Thema, und Araber wurden mehrheitlich von Israelis vertrieben.

Versuchter Briefdialog

In "Wir wollen beide hier leben" organisiert die deutsche Journalistin Sylke Tempel, die über längere Zeit Berichterstatteerin in Israel war, einen Briefwechsel zwischen zwei Teenagern, einer Israeli und einer Palästinenserin. Beide wohnen in Jerusalem, kaum fünf Minuten voneinander entfernt, und doch trennen sie Welten. Der Anlass zum Briefwechsel ist eine von "Peace Child" organisierte gemeinsame Schweizreise vor ein paar Jahren, wo palästinensische und israelische Jugendliche sich auf neutralem Territorium kennen und verstehen lernen sollten. Einiges an Missverständnissen und Spannungen, die schon vor der Reise zu Konflikten geführt hatten, weil auf die Bedürfnisse der arabischen Jugendlichen nicht Rücksicht genommen wurde, kann im Briefwechsel relativiert werden.

Die Briefe sind im Grunde Erklärungen zu gesellschaftlichen und politischen Sachverhalten, die auf beiden Seiten Fragen aufwerfen und nach Antworten heischen. Unterteilt in verschiedene Themengebiete, geben sie einen recht aufschlussreichen Einblick in die schier ausweglose Situation, in der sich die Menschen in Israel/Palästina heute befinden. Obwohl die Texte konstruiert und wenig spontan wirken, regen sie zum Nachdenken an und lassen einen keineswegs kalt.

Auffallend ist das starke, beinahe an Arroganz grenzende Selbstbewusstsein der Israeli Odelia. Sie schildert ihre Situation und Haltung in weitschweifigeren und auch längeren Briefen. Die Palästinenserin Amal erscheint jedoch merkwürdig schemenhaft und undifferenziert. Gegen das Ende des Buches wiederholt sie immer wieder, dass das palästinensische Volk, das seines Landes und seiner Rechte beraubt worden sei, nur eines wünsche: gleichberechtigt und anerkannt im eigenen Land leben zu dürfen, dort, wo auch die Vorfahren gelebt haben, wo ihre Heimat sei.

Aus Angst vor Repressalien wollte Amal anonym bleiben; im Vergleich mit Odelia entsteht der Eindruck, sie habe die



FOTO: OLIVIA HEUSSLER

Hoffnung auf eine Zukunft ohne Krieg:
palästinensische SchülerInnen im Jordantal.

Briefe gar nicht selber geschrieben. Dieser Zweifel, ob es Amal überhaupt gibt, wird durch den Buchumschlag verstärkt.

Im Gespräch der beiden Schreibenden mit der Herausgeberin, das den Briefen folgt, nimmt die israelische Perspektive den weitaus grösseren Raum ein, das Glossar enthält wesentlich mehr Informationen über das Judentum, und die Chronologie des Nahostkonflikts ist eindeutig aus jüdischer Sicht zusammengestellt worden. Obschon Odelia immer wieder betont und auch bedauert, dass sie sehr wenig von den Arabern weiss und dass man auch in der Schule leider kaum mehr erfährt, zeigt sie im Austausch mit Amal kein Interesse an deren Kultur.

Das Buch fordert von den LeserInnen ausserdem einiges an Durchhaltevermögen. Sylke Tempel behauptet zwar in ihrer Einleitung, dass die beiden jungen Frauen bei den gemeinsamen Treffen immer viel gelacht und geschwärmt hätten, doch davon spürt man im Buch nichts. Die Herausgeberin schreibt auch, dass es leider wenig Literatur von palästinensischen Autoren gebe, die Aufschluss geben könnten über die Situation in den besetzten Gebieten. Immerhin hätte sie die Biografie von Sumaya Farhat-Naser "Thymian und Steine. Eine palästinensische Lebensgeschichte" nennen können, die von Jugendlichen problemlos gelesen werden kann und die nicht nur wertvolle, differenzierte Informationen aus erster Hand liefert, die im Briefwechsel fehlen, sondern auch noch spannend zu lesen ist.

Engagierte Stellungnahme

Mit "Palästina. Träume zwischen den Fronten" versucht Randa Ghazy, die Tochter ägyptischer Einwanderer, die in Italien aufgewachsen ist, gegen ihre Ohnmacht zu schreiben. "Ich träume von einem Palästina, das neben Israel existieren kann, und von einer Welt, die aufmerksamer und gerechter ist und dem Leid der Israelis und Palästinenser endlich ein Ende setzt", sagt die 16-Jährige. Ihre Erzählung gibt Einblick in eine Gruppe von jungen Palästinensern, die durch die pausenlosen Angriffe der israelischen Armee aus ihren Häusern vertrieben wurden, ihre Angehörigen verloren hatten und nun versuchen, sich gegenseitig Halt und ein Zuhause zu geben.

Die jungen Protagonisten handeln und unterhalten sich zwar wie die jungen Italiener und Italienerinnen im Umfeld der Autorin, doch der Schauplatz ist ein Kriegsschauplatz, wie ihn die Autorin zweifellos aus Berichten in Zeitungen und im Fernsehen und aus Erzählungen ihrer arabischen Eltern

kennen gelernt hat und erstaunlich realitätsnahe wiedergibt. Daher kommt bestimmt auch ihr Engagement für die Palästinenser: Ihr Vater erlebte den Sechstagekrieg mit.

Das Buch ist zunächst in Italien erschienen, später in Deutschland und Frankreich und hat vor allem dort viel Aufsehen erregt und Kritik geerntet. Ein Jugendbuch, das Partei ergreift für Palästina, ist suspekt, es müsste ausgewogen sein wie alle bis jetzt erschienenen Jugendbücher, die sich an dieses heikle Thema heranwagen. Aber es ist gerade diese Direktheit, die nicht versucht, es allen recht zu machen, die das Buch eindrücklich macht. Randa Ghazy bezieht Stellung und zeigt die Sinnlosigkeit eines Krieges deutlich auf, sie verteufelt aber nie.

"Palästina. Träume zwischen den Fronten" ist ein Erstling und steckt noch in sprachlichen und stilistischen "Jugend-schuhen". Dennoch meldet sich hier eine engagierte junge Frau zu Wort, die versucht, gegen die Ungeheuerlichkeiten im Nahen Osten anzuschreiben, die ihre Meinung hinausstreit, die etwas unternimmt. So wie dies die vielen demonstrierenden Jugendlichen auf der ganzen Welt auch getan haben während des Irak-Krieges. Sie nehmen eine klare Haltung ein, keine konturenlosen, wohl abgewogenen Verlautbarungen, die niemandem zu nahe treten. Auch in Ghazys Buch geht es um eine Stellungnahme gegen Krieg und gegen Krieg führende Mächte.

NAVA SEMEL

Die Braut meines Bruders

Aus dem Hebräischen von Mirjam Pressler.
Weinheim: Beltz & Gelberg 2003. 340 S., Fr. 26.20

AMAL RIFA'I, ODELIA AINBINDER, SYLKE TEMPEL

Wir wollen beide hier leben. Eine schwierige Freundschaft in Jerusalem

Deutsch von Julia Kühn und Sylke Tempel.
Berlin: Rowohlt-Verlag 2003. 174 S., Fr. 25.80

RANDA GHAZY

Palästina. Träume zwischen den Fronten

Aus dem Italienischen von Nicola Bardola.
Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 2002. 213 S., Fr. 17.80

SUMAYA FARHAT-NASER

Thymian und Steine

Eine palästinensische Lebensgeschichte
Basel: Lenos Pocket 2002. 279 S., Fr. 19.80

EIN FLIEGENDER LESETEPPICH

Die jungen Leute auf dem Land sind die zukünftigen Leserinnen und Leser Marokkos. Das hat die marokkanische Buchhändlerin Jamila Hassoune schon vor Jahren erkannt und Leseförderungsprojekte entwickelt, die genau diese Jugend erreichen. In der Rubrik "Leseförderung global" stellt sie ihre Initiativen vor. VON JAMILA HASSOUNE

In Marokko ist die mündliche Kultur stark ausgeprägt. Eine kulturelle Infrastruktur mit Bibliotheken, Buchhandlungen und Theatern fehlt weitgehend, und in den Dörfern kann die Mehrzahl der Leute nicht lesen und schreiben. Jede Form von Leseförderung stösst deshalb auf Probleme. Wir müssen aber einen anderen Umgang mit der Schriftkultur finden, denn AnalphabetInnen sind auch von den neuen Technologien und dem Wissen, die diese vermitteln können, ausgeschlossen.

Das hat mich vor Jahren bewogen, das Projekt einer Wanderbücherei zu initiieren. Wir fahren damit in abgelegene Orte in ländlichen Gebieten, dorthin, wo die Demokratisierung des Wissens am meisten notwendig ist. Wir gehen in die Schulen, reden mit den Schülerinnen und Schülern über Bücher und darüber, was die Zukunft und die neuen Technologien, die auch andere Formen des Lernens ermöglichen, bringen werden. Anschliessend animieren wir die Schulvorsteher, in ihrer Schule eine kleine Bücherecke einzurichten.

Parallel zur Wanderbücherei gründete ich den "Club du livre et de lecture de Marrakech". Dort bilden wir interessierte LehrerInnen und StudentInnen für unsere Projektarbeit aus. Sie werden dann unsere Kontaktpersonen zu den Dörfern.

Unser Netz wächst stetig. Heute arbeiten wir auch mit interessierten Institutionen in den Dörfern zusammen und vereinigen die jungen LandbewohnerInnen, die in verschiedenen Lese-, Mal-, und Schreibprojekten auf den Dörfern mitgewirkt haben. Wir beteiligen uns auch am Einrichten von einfach bestückten Büchernischen oder Bibliotheken, die eine zentrale Funktion übernehmen, wenn es darum geht, junge Menschen an Bücher heranzuführen. Trotz der schwierigen sozialen und wirtschaftlichen Verhältnisse in vielen Dörfern ist die Nachfrage nach unseren Aktivitäten sehr gross. Die Bibliotheken zählen auf unsere Beratung bei Buchbeschaffungen, und wir müssen geeignete Förderungsmassnahmen finden.

Mittlerweile finden in einigen Schulen jährlich Kulturwochen mit Buchausstellungen und Literaturwettbewerben statt. Wir setzen uns aber auch für die Aufwertung der mündlichen Erzähltradition ein und motivieren zum Aufschreiben eigener Geschichten. Zweimal jährlich organisiert der Buch- und Leseklub einen Abend mit AutorInnen aus dem In- und Ausland.



Jamila Hassoune (rechts) und die marokkanische Schriftstellerin Fatema Mernissi (links) unterwegs im marokkanischen Hinterland.

FOTO: RUTH V. WARD

BUCH & MAUS 3/2003

Dazu laden wir auch Jugendliche vom Lande ein und erleben jedes Mal grosse Überraschungen.

Seit einiger Zeit pflegen wir auch den Austausch mit jungen Menschen im Ausland, zum Beispiel, indem eine marokkanische Klasse auf dem Dorf dasselbe Buch liest wie eine Schweizer Klasse oder eine französische. Dieser Austausch motiviert die Jugendlichen zum Lesen und mehr Wissen.

Aufgrund der grossen Nachfrage nach unseren Projekten und der beschränkten finanziellen Mittel drängen sich andere Wege der Leseförderung auf. So möchten wir uns intensiv dem Aufbau eines Kultur- und Bildungszentrums widmen, das in einem Dorf vierzig Kilometer ausserhalb von Marrakech gebaut werden soll. In diesem Zentrum wollen wir jungen Menschen und lokalen Kulturschaffenden ein Forum bieten, wo sie Zugang zu Büchern und Computern haben, und Frauen aus Alphabetisierungskursen einen Ort, an dem sie ihre Erstlesefähigkeiten verbessern können.

Übersetzung: ELIANE NIESPER

Der "Club du livre et de lecture" wird von der Schweizer IBBY-Sektion für den IBBY-Asahi Reading Promotion Award 2004 vorgeschlagen. Die Auszeichnung wird für ein herausragendes Leseförderungsprojekt vergeben. Mehr über Jamila Hassounes Projekte ist unter www.mernissi.net zu erfahren.

AMOK AUF DER BÜHNE ODER ERFURT IST ÜBERALL

Auf bestürzende Weise haben Amokläufer an Schulen in den letzten Jahren Geschichte geschrieben. In der Folge von Erfurt und Columbine ist die Diskussion um Gewalt zwingend geworden – nicht nur auf der politischen Ebene. Auch das Theater greift das Thema auf: zum Beispiel das Zürcher Theater an der Sihl, das die Auseinandersetzung auf die Bühne holt. VON KAA LINDER*

Sticheleien im Klassenzimmer, Prügeleien auf dem Pausenplatz – die Schule als Ort vermeintlich geordneten Lebens scheint unerschöpflichen Raum für körperliche und seelische Übergriffe zu bieten. Doch Gewalt beginnt auch hier im Kleinen, lange bevor einer wie Robert Steinhäuser zur Waffe greift, sechzehn Menschen erschiess und sich selbst ein Denkmal als Negativ-Held setzt. "Genau genommen ist bereits das Klingeln der Schulglocke innerhalb des Schultagesablaufs eine gewaltige Geste", meint Mira Sack vom Theater an der Sihl. Die erfahrene Theaterpädagogin befindet sich derzeit in der Recherchephase zu einem Theaterprojekt für junges Publikum, das nächsten Frühling in Zürich zur Aufführung kommt. "Gewalt in der Schule" lautet sein Arbeitstitel und beschreibt damit nicht nur selbstredend das Ausmass des komplexen Themas, sondern vor allem die aktuellen Ereignisse, welche eine solche Arbeit zwingend machen.

Recherche in der Schule

"Das Projekt ist im Zuge des Amokläufers von Erfurt entstanden. Zwei Autoren und eine Autorin, die wir bereits aus anderen Projekten kennen, haben ihr gemeinsames Interesse bei uns angemeldet", erklärt Mira Sack. Während die allgemeine Fassungslosigkeit über jenen 26. April 2002 in Erfurt verschwindet, findet hier ein Team aus Theaterschaffenden zusammen, das den Hintergründen und Zusammenhängen einer solchen Tat nachspüren will. Weil Erfurt und Columbine keine Ausnahmefälle sind, sondern sich jederzeit und überall wiederholen können.

Ein ganzes Jahr Zeit räumt sich das Theater an der Sihl für das Projekt ein. Die Recherchephase, welche Mira Sack an verschiedenen Zürcher Schulen leitet, hat diesen Frühling begonnen. Die Theaterpädagogin ist überrascht, wie offen das Projekt an den Schulen aufgenommen wird. "Womit ich nicht gerechnet hatte, ist, wenn das Stichwort Erfurt fällt, scheint das unglaublich weit weg. Fragt man nach, kommen die Schü-

ler von sich aus ins Gespräch und können sich sehr wohl erinnern. Und sind erstaunt, dass ausgerechnet ein Theater diesen Fall weiterverfolgt und mit ihnen dazu arbeiten will." Doch für Mira Sack wie auch für die AutorInnen Dörthe Braun, Kaspar Manz und Christian Gyger ist das Sicheinlassen auf jene Zielgruppe, die nächstes Jahr im Zuschauersaal am Theater an der Sihl sitzen wird, eine wesentliche Voraussetzung bei der Erarbeitung eines Theaterstücks.

Spielerischen Umgang suchen

Mit dem Vorgehen, Stoff und Textmaterial gewissermassen vor Ort zu entwickeln, hat das Theater an der Sihl bereits in früheren Projekten gute Erfahrungen gemacht. "Die Schülerinnen und Schüler sind neugierig, wenn sie merken, welche wichtige Rolle sie in diesem Prozess spielen", sagt Mira Sack. Zusammen mit Dörthe Braun hat die Theaterpädagogin eine 6. und 8. Schulklasse in Zürich besucht.

Mit unkonventionellen Fragebogen, Spielen und Hausaufgaben haben sie das Thema Gewalt in Angriff genommen und mit einigen Tabus gebrochen (vgl. Kasten S. 22). So gibt etwa ein simples Kartenspiel den SchülerInnen die Möglichkeit auszusprechen, was sonst nicht ausgesprochen werden darf. Und die AutorInnen kommen auf diesem Weg zu Impulsen und Geschichten, die sie sich als Erwachsene vermutlich nie so ausdenken würden. "Es ist immer wieder ein Schock, wie wenig 14- und 16-Jährige noch Kinder sind, wie clevere und eigenständige Ansichten sie haben. Und dann wiederum haben sie Fantasien und Ideen völlig jenseits der Erwachsenenwelt", berichtet Mira Sack und lacht.

Mit Leidenschaft erforscht die Theaterpädagogin das verträumte und hellwache Innenleben von Schülerköpfen. "Innerhalb dieses Spannungsfeldes muss sich das Theater verhalten. Das braucht nicht dem herkömmlichen Theaterverständnis des Zielpublikums zu entsprechen, aber das Zuschauen muss Spass machen", erklärt sie. Das Ziel sei Theater ohne Zeigefinger, welches sich getraut, gerade auch die heimliche Lust an Gewalt sichtbar zu machen – und die Möglichkeiten des Umgangs damit.

* KAA LINDER ist Redaktorin der TATR (Zeitschrift für Kinder- und Jugendtheater) und freie Journalistin bei Schweizer Radio DRS2.



Michael Moores "Bowling for Columbine" prägt die Diskussion um das Thema Gewalt in der Schule nicht nur in den USA.

Doch das ist alles erst Prolog eines anspruchsvollen Theaterprozesses, der einem heiklen Thema einen lebensbejahenden Fantasieraum eröffnen will. Während Dörthe Braun, Kaspar Manz und Christian Gyger nun ihren je eigenen Schreibzugang zum Thema suchen und erste Szenen und Dialoge skizzieren, fängt die Arbeit auf anderen Ebenen erst an. So wird etwa die Dramaturgie in sorgfältigen Gesprächen mit den Schreibenden eine gemeinsame Zielrichtung ausarbeiten und die Texte aus der Sicht der Bühne reflektieren. Und die Studierenden des dritten Jahrganges der Zürcher Theaterhochschule werden auf Pausenplätzen den heutigen Schulalltag mit all seinen Freuden, Ängsten und Nöten beobachten. Schliesslich müssen sie wissen, wer diejenigen sind, die sie nächsten Frühling auf der Bühne darstellen. "Es hat grosse Vorteile, dass unsere SpielerInnen nicht viel älter sind als das Zielpublikum. In deren Augen sind sie Halberwachsene, und so entsteht erst mal eine freundschaftliche Verbundenheit zur Bühne", sagt Mira Sack. Die Theaterpädagogin begleitet alle Phasen der Entstehung des noch in den Sternen stehenden Stückes bis zur Premiere unter der Regie von Jean Grädel, der in diesen Frühsommer als neuer Künstlerischer Leiter an das Theater an der Sihl gewählt worden ist. Ausserdem wird sie selbst parallel mit Schulklassen zum gleichen Thema theaterpädagogisch arbeiten.

Noch steckt das mit Spannung erwartete Projekt im Anfang, ist da ein leerer Theaterraum, den es mit lustvoller Spielfreude und theatralischen Experimenten zu füllen – und vielleicht auch zu sprengen gilt.

THEATERPROJEKT "GEWALT IN DER SCHULE"

Premiere: Frühling 2004

Regie: Jean Grädel

Weitere Informationen:

Mira Sack, Theaterpädagogin

Theater an der Sihl

Gessnerallee 13, 8001 Zürich

Tel. 043 305 43 71, mira.sack@hmt.edu

AUS DEM FRAGEBOGEN ZUR RECHERCHE "GEWALT IN DER SCHULE":

Was für eine Bedeutung haben für dich Computer-Games?
Welches ist dein Lieblingsspiel? Wer ist deine Lieblingsfigur?

Entspricht ein Game auf dem Monitor für dich der Realität?
Gibt es Momente, in denen du zwischen Realität und Wirklichkeit nicht mehr unterscheidest?

An welchen Merkmalen erkennt man
einen Helden oder eine Heldin?

Eine Schülerin oder ein Schüler plant einen Amoklauf
in der Schule. Es ist drei Tage vor dem geplanten Ereignis.
Wie sieht ihr /sein Alltag aus?

Während der Schulstunde klopft es an die Tür.
Da steht jemand mit einem Gewehr. Du kennst die Person.
Wer ist es? Was ist dein erster Gedanke?

Mitten in der Stunde springt eine sonst eher ruhige
Mitschülerin auf das Pult, zieht eine Knarre und sagt: "..."

In deiner Schule ist ein/e Schüler/in, ein/e Lehrer/in oder
der Abwart Amok gelaufen. Es sind Personen ums Leben
gekommen. Der Täter bzw. die Täterin hat sich nicht selbst
hingerichtet. Schreibe ihm, schreibe ihr einen Brief.

Deine Hausaufgabe heisst: "Bau Aggressionen auf".
Was tust du um eine Sechs zu bekommen?

VERZEICHNIS DER REZENSierten MEDIEN

BALLHAUS, VERENA. Gefunden S. 25
 BERNER, ROTRAUT SUSANNE. Karlchen geht einkaufen S. 23
 BERNER, ROTRAUT SUSANNE. Karlchen-Geschichten S. 23
 COHEN, PETER; LANDSTRÖM, OLAF. Boris mit Brille S. 23
 DÍAZ, GLORIA CECILIA. Der Himmel glüht S. 29
 ENQUIST, PER OLOV. Grossvater und die Wölfe S. 27
 FUNKE, CORNELIA. Tintenherz S. 12
 GHAZY, RANDA. Palästina S. 18
 HEIN, CHRISTOPH. Mama ist gegangen S. 27
 HUWYLER, MAX. D' Bremer Stadtmusikante S. 31
 JANSSEN, KOLET. Auf dem Weg zur Schule S. 26
 JANSSEN, ULRICH; STEURNAGEL, ULLA. Die Kinder-Uni S. 30
 KEHR, KAROLINE. Ich kann zaubern, Mami! S. 24
 KUIJER, GUUS. Das Glück kommt wie ein Donnerschlag S. 26
 KÜCHEN, MARIA. Song für einen Schmetterling S. 30
 LOWRY, LOWIS. Hüter der Erinnerungen. S. 31
 MEINDERTS, KOOS. Die Meerjungfrau in der Badewanne S. 28
 PRINZ, ALOIS. Lieber wütend als traurig S. 16
 RIFA'I, AMAL; AININDER, ODELIA. Wir wollen beide hier bleiben S. 18
 ROWLING, J. K. Harry Potter and the Order of the Phoenix S. 29
 SACHAR, LOUIS. Bradley – Letzte Reihe, letzter Platz S. 30
 SCHUBIGER, JÜRIG. Die Geschichte von Wilhelm Tell S. 28
 SEMEL, NAVA. Die Braut meines Bruders S. 18
 SKÁRMETA, ANTONIO; GLEICH, JACKY. Der Aufsatz S. 25
 SPYRI, JOHANNA. Heidi S. 31
 VANDER ZEE, RUTH. Erikas Geschichte S. 23
 VAN RANST, DO. Sieben Sätze und ein Kuss S. 27
 VETTIGER, SUSANNE; MARTI-PICHARD, AUDREY. Das Rätsel der Feuerberge S. 24
 ZEINDLER, PETER. Das unheimliche Auge S. 28

IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN: Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien
 Zeltweg 11, CH-8032 Zürich
 Telefon +41 (0)43 268 39 00, Fax +41 (0)43 268 39 09
 E-Mail: info@sikjm.ch, Internet: www.sikjm.ch
 Postscheckkonto: 80-38000-9; Postbank NL Karlsruhe, Johanna Spyri-Stiftung, 8032 Zürich
 Bankleitzahl: 66010075, Kontonummer: 284069755

REDAKTION: Christine Tresch, christine.tresch@sikjm.ch, Telefon +41 (0)43 268 39 05
 INSERATE: Bea Schwitter, info@sikjm.ch, Tel. +41 (0)43 268 39 00, Fax +41 (0)43 268 39 09

ABONNEMENTE: Mitglieder gratis
 MITGLIEDERBEITRÄGE 2003: Einzelmitglied Fr. 50.–, Kollektivmitglied Fr. 100.–
 Bibliotheken mit Erwerbungssetat unter Fr. 5'000.–: Fr. 50.–
 Bibliotheken mit Erwerbungssetat über Fr. 5'000.–: Fr. 100.–
 JAHRESABONNEMENT: Inland: Fr. 35.–, Ausland: Euro 30.–, Einzelheft: Fr. 10.–

AUFLAGE: 6'000 Exemplare. Erscheint viermal jährlich
 GESTALTUNG: Prill, Vieceli, Albanese
 KORREKTUR: Susan Winkler, suwinkler@bluewin.ch
 DRUCK, LITHOS UND VERSAND: Geiger AG Bern, Habsburgstr. 19, CH-3000 Bern 16
 Telefon +41 (0)31 352 43 44, Fax +41 (0)31 352 80 50, ISDN +41 (0)31 352 76 79
 info@geigerdruck.ch

REDAKTIONSSCHLUSS: Heft 4/03: 20.10.2003, Heft 1/04: 26.1.2004, Heft 2/04: 26.4.2004
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

AGENDA BUCH&MAUS

25. / 26. September

Gwatt am Thunersee:
 Tagung des Schweizerischen Instituts
 für Kinder- und Jugendmedien zum
 Thema "Der kleine Unterschied. Lektüre
 für Mädchen – Lektüre für Knaben"

Bis zum 5. Oktober

Zürich, Museum Bärengasse:
 Ausstellung "Spielräume – Kindermedien
 von Robinson Crusoe bis Harry Potter"

8. – 13. Oktober

Frankfurter Buchmesse
 Gastland: Russland

16. – 19. Oktober

Luzern, Bourbaki Panorama:
 Buchfestival

**Bis zum 16. November**

Winterthur, Gewerbemuseum:
 Ausstellung "Globi – Begegnung
 mit einem Schweizer Phänomen
 1932 bis heute"

12. – 26. November

Basler Jugendbücherschiff
 Vernissage: 11. November 18 Uhr

14. November

Schweizer Erzählnacht
 Motto: "Wenn einer eine Reise tut ..."

14. / 15. November

La Chaux-de-Fonds
 13es Journées d'Arole, Club 44
 Thema: Et pourquoi pas un éloge de la
 lecture

14. – 16. November

La Chaux-de-Fonds
 Zweites Schweizerisches Kinder- und
 Jugendliteratur-Festival Abraxas